ВСЕ ИМЕЕТ СВОЮ ЦЕНУ

На дворе 2075 год, и если вы хотите выжить в этом мире, вам придется понять, чем за это придется платить. Мегакорпорации управляют здесь всем, заставляя большинство обычных граждан плясать под их дудку — или втаптывая их в грязь, если они посмеют вмешаться в их погоню за постоянно растущей прибылью. Большинству людей не хватает духа сражаться, но есть те, кого называют бегущими в тенях, и которые представляют собой последний луч независимости. Вы один из них, и вы боритесь ради выживания и, возможно, процветания. Возможно, вы человек, а может эльф, дварф, орк или тролль, но кем бы вы ни были, вам придется испытать пределы своих возможностей, если конечно вы хотите получить хоть какой-то шанс на успех в этом мире.

Противостоять самым могущественным силам мира совсем не просто, но вы не беззащитны. Этот мир - Пробужденный, но он окутан не только новой магией, но и проводами. Кибер- и биоимпланты превратят вашу мясную тушку во что-то лучшее, чем нетронутая плоть, в то время как беспроводная Матрица усилит ваше восприятие добавив сверх реалистичные ощущения. Сделки заключаются скорее сталью и свинцом, чем золотом или ньюйенами, а успех и провал разделяет лишь грань бритвы. Вы можете продать часть своей души, чтобы получить за нее покрытый кровью механизм, или вы можете узнать, как изменять и преобразовывать магию, способную поглотить вас целиком.

Что бы вы ни делали, делайте это быстро, потому что этот мир опасен. Существа из мифов и легенд бродят по улицам, а магические навыки чародеев пользуются большим спросом. И, конечно же, несгибаемые мегакорпорации выпивают из мира всю кровь, саботируют друг друга в тайном жестоком соревновании, а в крайних случаях, развязывают войну. Но здесь в игру вступаете вы. Они могут вас ненавидеть, они могут желать вашей смерти, но они нуждаются в вас и ваших навыках. Вы можете быть смертоносным уличным самураем или торговцем информацией со множеством связей, метающим чары заклинателем или взламывающим коды декером; не важно чем вы занимаетесь, главное, что вы хороши в своем деле. Надеюсь, достаточно хороши, чтобы получить работу и остаться в живых.

Перевели MadArtist и Contriver

ПРАВИЛА БЫСТРОГО СТАРТА

ЧТО ТАКОЕ РОЛЕВАЯ ИГРА?

Ролевые игры требуют для начала одного или нескольких игроков и ведущего. Игроки контролируют главных персонажей истории. Ведущий направляет развитие истории и контролирует противников (известных как не игровые персонажи, или НИПы), реквизит, мир, и все с чем игровые персонажи могут столкнуться. Игроки и ведущие должны работать вместе, чтобы создать напряженное и интересное приключение. В качестве игрока вы контролируете игрового персонажа (ИП) — бегущего в тенях. Все характеристики персонажа и вся информация о нем записаны на вашем Листе Персонажа. Во время игры ведущий будет описывать вам события или ситуации. По мере вашего прохождения некоторых ситуаций, ведущий скорее всего попросит вас бросить несколько кубиков, и результат на них определит завершилось ли действие персонажа успехом или неудачей. Ведущий использует правила игры, чтобы определить результаты бросков и последствия действий вашего персонажа.

В *Shadowrun*, вы играете в близком будущем, мире-антиутопии 2075 года, где каждое действие будет влиять на вашу уличную славу и либо превратит вас в живую легенду... либо оставит ваше тело забытым в темном переулке.

ПРАВИЛА БЫСТРОГО СТАРТА

Мы специально разработали эти правила быстрого старта (ПБС), чтобы вы смогли окунуться в эти сверхопасные, темные улицы 2075 года уже через несколько минут! Прочитайте эти правила быстрого старта, включая столкновение «**Фастфуд Бой**» (стр. 26), один раз... это не займет много времени. Затем сразу же начните играть в **Фастфуд Бой**, в котором вы сможете использовать на практике то, что прочли, это поможет вам лучше понять и использовать правила. Дополнительную полезную информацию можно найти на полях каждой страницы, она раскроет полезные подсказки и трюки, как для игроков, так и для ведущих, а также обеспечит вас многочисленными примерами — используя созданных заранее персонажей, которых вы сможете найти в этих правилах быстрого старта (см. **Персонажи**, ниже) — примеры покажут, как правила работают во время игры.

Для того чтобы вам было проще ориентироваться, при первом своем появлении важный термин выделяется жирным шрифтом; такие слова будут часто использоваться в правилах и во время игры.

КОСТИ

Shadowrun использует шестигранники для определения результатов действий — обычно это происходит с помощью **проверок** (стр. 5). Обычный игрок, даже играющий по этим быстрым правилам, может использовать до двенадцати кубиков за раз, так что иметь целую кучу под рукой — неплохая идея. Для простоты, рядом с каждым правилом, для которого требуется бросок кубика, мы поставили значок.

ПЕРСОНАЖИ

Персонажи *Shadowrun* похожи на героев романов или фильмов, вот только их действия регулируют игроки. Персонаж — это личность, состоящая из атрибутов и навыков, которой управляет игрок.

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Лист персонажа содержит статистику игры (числа и информацию), которые позволяют вашему персонажу взаимодействовать в рамках игровой системы *Shadowrun* с миром. Иными словами, вся необходимая вам информация для таких действий, как передвижение, взаимодействие с людьми и драка, записана на листе персонажа. Лист персонажа также отслеживает полученный вашим персонажем урон во время боя.

Для этих правил быстрого старта уже заполнены листы персонажей (в конце этой брошюры), со всеми необходимыми данными для игры, так что игроки могут сразу же перейти к действию. Первая страница листа персонажа включает иллюстрацию и краткое описание, а оборот содержит все игровые данные. Игроки, читающие эти правила, могут обнаружить, что взглянув на один из листов персонажей, они поймут лучше определенные правила — например, атрибуты, навыки и так далее.

МЕТАТИПЫ (METATYPE)

Персонажи могут быть одной из пяти подгрупп гуманоидов: человек, эльф, дварф, орк и тролль. Нелюдей называют металюдьми, а пять подгрупп вместе (в том числе и людей), известны как метачеловечество. В 2070-х, люди по-прежнему являются самым многочисленным метатипом.

АТРИБУТЫ (ATTRIBUTES)

Атрибуты представляют собой врожденные способности персонажа. В этих правилах Быстрого старта, каждый персонаж обладает девятью или десятью атрибутами: четырьмя Физическими, четырьмя Ментальными и, возможно, двумя Особыми. Все персонажи имеют четыре Физических и четыре Ментальных атрибута. Количество Особых атрибутов может меняться.

ФИЗИЧЕСКИЕ АТРИБУТЫ

Атрибут **Тело (Body)** определяет сопротивление персонажа к внешним силам: крепость его сердечно-сосудистой системы, иммунную систему, как быстро он выздоравливает, и его мышечное и костное строение. **Проворство (Agility)** представляет собой мелкую моторику - ловкость, гибкость, равновесие и координацию. **Реакция (Reaction)** персонажа представляет его физические рефлексы. **Сила (Strength)** определяет то, что мышцы персонажа позволяют сделать, например подъем тяжестей и скорость бега.

МЕНТАЛЬНЫЕ АТРИБУТЫ

Сила воли (Willpower) позволяет персонажу идти вперед тогда, когда он хочет сдаться, или позволяет ему контролировать свои привычки и эмоции, в то время как **Логика (Logic)** представляет навыки запоминания и силу интеллекта. **Интуиция (Intuition)** охватывает "психическую настороженность" — возможность принимать и обрабатывать информацию, читать состояние толпы, оценивать ситуацию, чтобы заметить опасность или скрытые возможности. **Обаяние (Charisma)**, которое не так просто, как кажется на первый взгляд, представляет личную ауру персонажа, его образ, Эго, способность понимать, чего хотят люди, и способность узнавать, что он может и не может получить от этих людей.

SHADOWRUN (БЕГ В ТЕНЯХ)
Какое-либо действие, или серия таких действий, проведенных для того, чтобы совершить нечто незаконное или полузаконное; преступление по найму.
ЛИСТ ПЕРСОНАЖА
Эти страницы содержат важную информацию о вашем персонаже — заполненные листы персонажей уже есть в этих Правилах Быстрого Старта.
ПРИМЕРЫ
В эти ПБС мы добавили различные примеры, которые относятся к одному из четырех персонажей. Эти примеры расскажут вам, как использовать определенные способности персонажей и помогут объяснить, как работают различные правила во время игры.

ОСОБЫЕ АТРИБУТЫ

Вычисляемый атрибут, **Инициатива (Initiative)** является суммой Реакции и Интуиции, а также всех **Кубиков Инициативы (Initiative Dice)**, полученных от имплантатов или магических усилителей рефлексов. Инициатива используется для того, чтобы определить ваше **Значение Инициативы** (см. **Бросок Инициативы**, стр. 9), которое используется в **Боевом Ходе**.

Только способные к магии персонажи (например, Уличный Шаман) имеют атрибут **Магия (Magic)**, который измеряет способность использовать магию и размер хранимой организмом маны (магической энергии), которая пропитывает нашу физическую реальность (см **Пробудившийся Мир**, стр. 17).

ЗНАЧЕНИЯ АТРИБУТОВ

Стандартный диапазон природных человеческих атрибутов измеряется по шкале от 1 до 6, где 3 — среднее значение. Физические и Ментальные атрибуты имеют максимальное естественное значение 6 плюс или минус модификаторы метатипа. **Увеличенные** рейтинги (**кибернетикой** и магией), записаны в круглых скобках после естественного значения, например: 4 (6).

ЭКРАНЫ СОСТОЯНИЯ

Экран Состояния (Condition Monitor) состоит из двух счетчиков. **Счетчик Физического Урона (Physical Damage Track)** показывает уровень полученного урона и то, когда персонаж умирает. **Счетчик Оглушающего Урона (Stun Damage Track)** показывает усталость, оглушающий урон и то, когда персонаж падает без сознания (См. **Подсчет Повреждений**, стр. 14, для получения дополнительной информации).

КАЧЕСТВА (QUALITIES)

У большинства бегущих в тенях есть определенные особые **качества** — именно по этому они не стали тем несчастным парнем, что раздает листовки за прилавком. У представленных здесь персонажей они тоже есть. Игровая механика, на которую они влияют,

АТРИБУТЫ
Все атрибуты персонажа перечислены на его листе персонажа. Иногда вы будете видеть атрибут, который имеет два числа, например, вот так: 4 (6) - используйте числа в скобках (в данном случае, шесть) для любого броска кубиков в рамках правил быстрого старта. Цифры в скобках представляют атрибуты, измененные кибернетикой, магией и прочим.

ИНИЦИАТИВА
Реакция + Интуиция + Кубики Инициативы от кибернетики и магических модификаторов = количеству кубиков, определяющих инициативу

УВЕЛИЧЕННЫЕ АТРИБУТЫ
В правилах быстрого старта все модификаторы от имплантатов или магии уже подсчитаны и добавлены в ваш лист персонажа — просто возьмите их и играйте!

ЭКРАНЫ СОСТОЯНИЯ
Экраны Состояния также уже подсчитаны специально для вас! Все уже рассчитано!

КАЧЕСТВА
Пока вы не перейдете на Shadowrun Пятой редакции используйте качества как совет, как ваш персонаж должен быть изображен. Если они вам не нравятся, просто игнорируйте их — когда вы будете создавать своего собственного персонажа, сможете выбрать их сами.

СВЯЗИ
На листе персонажа приведен список из нескольких контактов для каждого игрового персонажа. Они — это те люди, у которых вы можете попросить помощи, они обеспечат вас разведкой, оборудованием, поддержкой или просто подставят плечо, на котором можно будет поплакаться.

МЕТАТИПЫ
Люди: Стандартная модель.
Эльфы: Высокие, стройные, со зрением при низком освещении.
Дварфы: Низкие и крепкие с термографическим зрением.
Орки: Высокие, как эльфы, но гораздо крепче и со зрением при низком освещении.
Тролли: 2,5 метра в высоту и 300 килограмм, с термографическим зрением.

не описана в этих правилах, но они все равно включены, потому что их названия сразу позволят игрокам почувствовать, что выбранный ими персонаж уникален.

НАВЫКИ (SKILLS)

В то время как атрибуты представляют индивидуальные врожденные возможности, **навыки** — это способности, которыми каждый овладевает со временем. Каждый навык представляет собой тренировку и методики, которые персонаж изучил, и которые позволяют использовать его врожденные атрибуты определенным образом. Чтобы отразить это взаимоотношение, каждый навык связан с атрибутом. Навыки разделены на три категории: **Активные (Active)**, **Знания (Knowledge)** и **Языки (Language)**. В этих правилах, Знания и Языки появляются только в листах персонажей и помогают выразить их уникальность. Для правил быстрого старта и **Фастфуд Боя** используются только Активные навыки.

АКТИВНЫЕ НАВЫКИ

Активные навыки — это те навыки, которые персонаж использует во время действий. Такие навыки обычно ценятся выше всего среди бегущих в тенях — это может быть стрельба из пушки, переговоры о новом заказе, управление судном на воздушной подушке, и так далее.

ЗНАЧЕНИЕ НАВЫКА

Значение Навыков — это числовое значение, привязанное к навыку и записанное после его названия. Например, Проникновение 3 означает, что значение навыка Проникновение персонажа равно 3. Значение навыков добавляется к связанному атрибуту, чтобы определить, сколько кубиков нужно кинуть, когда вы будете использовать этот навык. Например, если персонаж с Проникновением 3 также обладает Интуицией 4, он должен будет бросить 7 кубиков при Проверке Проникновения. В этих правилах быстрого старта, на листах персонажей уже подсчитано, сколько кубиков вы будете кидать при проверке навыков (см. **Наборы Кубиков**, стр. 6)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКОВ

По мере развития приключения игроки будут использовать навыки и атрибуты своих персонажей, чтобы выполнять задания. Ведущие должны полагаться на собственные размышления при решении, какие навыки нужно использовать для решения задачи, какими будут ситуационные модификаторы и что будет означать результат броска.

ПРОВЕРКИ (TESTS)

Shadowrun наполнен приключениями, опасностью и риском, и ваши персонажи обычно находятся в центре подобных событий. Вы определяете, что ваш персонаж делает в определенной ситуации и как хорошо он справляется с помощью проверки — броска кубиков и определения результата по тому, как хорошо или плохо вы бросили.

В игре есть множество ситуаций, в которых ведущий будет просить вас пройти проверку, чтобы определить, как хорошо все исполнено, будь это обход сигнализации, убийство ассасина или убеждение охранника в том, что ваше присутствие в здании вполне законно. Обычные, повседневные действия не должны требовать проверки.

ПРИМЕРЫ НАВЫКОВ
Вот несколько примеров сочетаний Навыков и Атрибутов:
Выстрел из оружия: Огнестрельное+Проворство
Огреть кого-нибудь битой: Дубинки+Проворство
Перевести каракули с японского: Японский+Интуиция
Договориться об оплате получше для работы: Переговоры+Обаяние
Произнести заклинание, чтобы залечить чужие раны: Активация Заклинаний + Магия
НАБОР КУБИКОВ: Навык+Атрибут+/-модификаторы=Набор Кубиков
ЭКРАН ВЕДУЩЕГО: Экран Ведущего на последней странице поможет и игрокам, распечатайте несколько экземпляров или сделайте копии так, чтобы на столе было сразу несколько!
ЦЕЛЕВОЕ ЧИСЛО: Целевое Число (ЦЧ) всегда равно 5. Если вы выбросите 5 или 6 — это успех.
РАЗНОВИДНОСТИ ГЛЮКОВ: То, как будет выглядеть глюк, зависит от ведущего, однако мы рекомендуем что-нибудь драматическое или интересное, но не слишком катастрофическое, особенно если игроки являются новичками в Shadowrun!

НАБОРЫ КУБИКОВ

Когда ведущий попросит пройти проверку, он опишет вам задание и то, какой навык будет наиболее подходящим для его выполнения.
Когда игрок проходит проверку, он бросает количество кубиков, равное его набору кубиков. **Набор кубиков (dice pool)** — это сумма из соответствующего навыка и связанного с ним атрибута. Для этих правил быстрого старта, число, в квадратных скобках рядом с каждым навыком, записанное в листах уже созданных персонажей, и является уже подсчитанным набором кубиков; то есть, значение навыка и значение **связанного атрибута (linked attribute)** складываются при подсчете набора кубиков, также на него влияют различные обстоятельства — например, персонаж ранен, сражается ночью без прибора ночного видения, пытается совершить что-нибудь очень сложное, и так далее — в таких случаях ведущий прибавит дополнительные положительные или отрицательные модификаторы (добавит бонусные кубики или отнимет штрафные), чтобы определить итоговый набор кубиков. **Экран Ведущего** (стр. 39-40) содержит несколько таблиц, которые ведущий может использовать во время приключения, чтобы определить, какие модификаторы могут использоваться в конкретной ситуации. Если игроки обнаружат, что находятся в ситуации, которая не учтена ни в одном модификаторе из таблицы, а ведущий считает, что необходимы дополнительные модификаторы, ведущий может также использовать эти таблицы как примеры, чтобы быстро создать подходящие модификаторы. После этого игрок бросает количество кубиков, равное его набору кубиков.

ПО УМОЛЧАНИЮ

Если у персонажа нет нужного навыка для проверки, он все еще может попытаться осуществить действие, но сделать это будет тяжелее. Такой случай импровизации называется проверкой **по умолчанию (defaulting)**. Персонажи, проходящие проверку по умолчанию, могут использовать только связанный атрибут в своем наборе кубиков. К тому же, персонаж получает штраф -1 к набору кубиков.

ЦЕЛЕВОЕ ЧИСЛО И УСПЕХИ

Когда вы бросаете кости в *Shadowrun*, вам не нужно складывать их вместе (за исключением Кубиков Инициативы). Вместо этого вы сравниваете каждый кубик с **целевым числом (target number)** 5. Целевое число никогда не меняется. Вместо этого, как отмечено выше, все модификаторы — положительные и отрицательные — прибавляются к набору кубиков (количеству кубиков, которое вы бросаете). Каждый кубик, на котором выпало число равное или большее 5 (5 или 6) считается **успехом (hit)**. В общем, чем больше успехов, тем лучше результат. Игроки должны подсчитать количество успехов, которые они набрали при проверке и сказать его ведущему. Заметьте, что даже если вы набрали один или более успехов, это не значит, что вы выполнили задание — вполне возможно набрать успехи, но все равно провалить проверку, если вы не наберете достаточное их число (смотри **Пороги**, стр. 7). Вам также могут быть недоступны все успехи, которые вы набрали из-за определенных пределов — смотрите о них ниже!

ПРЕДЕЛЫ (LIMITS)

У персонажей есть некоторые возможности, которые тяжело превзойти, ограничения, связанные с ними самими или их снаряжением. В *Shadowrun*, такие ограничения называются **пределами**, и они устанавливают максимум на количество успехов, которое вы можете набрать при проверке. Когда снаряжение участвует в проверке, это снаряжение устанавливает предел (такой, как значение Точности для оружия). В других случаях, используется врожденный предел персонажа. Таких пределов три — Физический, Ментальный и Социальный. Для каждой проверки указан свой подходящий предел.

Обычно пределы используются только в проверках, связанных с навыками; проверки, использующие наборы кубиков из двух атрибутов не ограничиваются пределами.

ГЛЮКИ (GLITCHES)

Если на половине кубиков, или больше, выпадут единицы, произойдет **глюк**. Глюк — это ошибка, неудача, стечение обстоятельств, из-за которого действие идет наперекосяк. Вполне возможно

ПРИМЕР: ДЕКЕР

ПРОВЕРКА УСПЕХА

Декер пытается обойти старый электронный замок на двери охраны. Декер имеет значение Оборудования 4 (это часть группы навыков Электроника). Вместе со связанным атрибутом Логика 7 образуется набор костей 11. К проверке применяется Ментальный предел Декера 7. Теперь ведущий смотрит на Экран Ведущего и не находит модификатор, который применяется в данном случае. Думая на лету (очень полезный навык для ведущего), он решает, что так как электронный замок старый, можно применить бонусный модификатор +2 к набору кубиков. Это значит, что итоговый набор кубиков для Проверки Декера на Успех состоит из 13 кубиков: 7 (значение атрибута Логика) + 4 (значение навыка Оборудование) + 2 (модификатор за старый замок) = 13.

Однако, если бы Декер не имел навыка Оборудование, ему пришлось бы использовать атрибут Логика по умолчанию. Это означает, что набор костей для этой проверки был бы равен 8: 7 (значение атрибута Логика) + 2 (модификатор для старого замка) - 1 (модификатор по умолчанию) = 8

успешно выполнить задачу и одновременно получить глюк. Например, персонаж, который выбросил глюк при прыжке через что-то может опрокинуть предмет или приземлиться на гвоздь, который он не заметил до прыжка. Если персонаж выбросит глюк и заработает ноль успехов, происходит критический глюк. Критический глюки гораздо хуже обычных — они могут вызвать серьезную травму или даже стать угрозой для жизни персонажа.

ВИДЫ ПРОВЕРОК

Есть два типа проверок: **Проверки Успехов (Success Tests)** и **Встречные Проверки (Opposed Tests)**.

ПРОВЕРКИ УСПЕХА

Проверка Успеха — стандартная проверка, которая используется для того, чтобы узнать выполнил ли задачу персонаж, и как хорошо он это сделал. Проводите Проверки Успеха, когда персонаж использует навык или способность, имеющую немедленный результат и ему напрямую не противостоит другая личность или сила. Чтобы провести Проверку Успеха персонаж бросает набор кубиков и определяет количество успехов.

ПОРОГИ (THRESHOLDS)

Успехи представляют собой то, насколько вы близки к прохождению проверки. Чтобы успешно завершить Проверку на Успех, вы должны заработать такое же или большее количество успехов, чем порог, который установил ведущий. Чем выше порог, тем труднее действие. Средний порок равен 2 (то есть для выполнения задачи нужно заработать 2 успеха), однако некоторые проверки могут обладать таким высоким порогом как 4. Если порог больше, чем набор кубиков персонажа, выполнить задачу просто невозможно. **Таблица Сложности** на **Экране Мастера** (стр. 39-40) обеспечивает простую в использовании формулу, основанную на сложности заданий.

ЗАПИСИ

Для игроков и ведущих, использующих определенные проверки, может оказаться полезным записать требования для Проверки Успеха. Обычно люди запоминают вещи лучше, если они их записывают. Если игроки потратят немного времени вначале, чтобы записать проверки, во время самой игры они будут определять требования таких проверок практически мгновенно.

К тому же, опубликованные приключения могут включать уже подсчитанные Проверки Успехов для данных ситуаций, так что знание того, как читать подобную информацию, вам пригодится.

ПРИМЕР: БОЕВОЙ АДЕПТ
ВСТРЕЧНАЯ ПРОВЕРКА

Боевой Адепт держит дверь закрытой, а охранник пытается выбить ее. Для этой проверки нет подходящего навыка, поэтому Ведущий определяет, что будет проходится Встречная Проверка Силы + Тело. Так как это проверка двух атрибутов, то на нее не налагается никаких пределов. Боевой Адепт кидает 8 костей [Ч (Значение атрибута Силы) + Ч (Значение атрибута Тела) = 8] и получает 1, 2, 3, Ч, Ч, 5, 5, 6, 6 - четырех успеха! Охранник бросает семь костей [Ч (Значение атрибута Сила) + 3 (Значение атрибута Тела) = 7] и получает 1, 2, 3, 3, 5, 5, 6 — всего 3 успеха: разница в успехах равна одному в пользу наемника. Сила боевого адепта помогает команде, и она держит дверь закрытой, пока ее команда убегает.

Стандартная форма записи для Проверки Успеха включает навык, требуемый для проведения проверки плюс связанный с навыком атрибут, за которым следует подходящий предел в квадратных скобках и число, означающее порог в круглых скобках. Например, Проверка Успеха для использования навыка Оборудования с порогом 2 будет записана так: «Проверка Оборудование + Логика [Ментальный] (2)». Заметьте, что те дополнительные модификаторы, которые ведущий может применить к проверке не включаются в стандартную запись, так как они могут измениться в зависимости от ситуации. Если значение порога не записано, значит порог для проверки равен 1.

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Встречная Проверка возникает, когда два персонажа находятся в прямом конфликте друг с другом. В этом случае, шансы на успех зависят больше от противника, чем от ситуации. При проведении Встречной Проверки, оба персонажа кидают свои наборы костей и сравнивают количество успехов. Персонаж у которого успехов больше достигает своей цели. В случаи ничьи, действие обычно не разрешается, а персонажи должны будут решить продолжать ли проходить проверку или отступить. В случае, если ведущему нужно узнать результат при ничье, считайте, что защищающийся победил.

МОДИФИКАТОРЫ ВСТРЕЧНЫХ ПРОВЕРОК

Ситуационные модификаторы, которые влияют на обе стороны Встречной Проверки равным образом применяются к обоим наборам кубиков. Ситуационные модификаторы, которые дают преимущество одному персонажу перед другим при Встречной Проверке применяются только к тому, кто начинает действие. Пороги никогда не применяются к Встречным Проверкам.

ПРИМЕР: ДЕКЕР
БРОСАНИЕ КОСТЕЙ

В примере на предыдущей странице, где декер пытался обойти эл. замок, его набор кубиков был равен 13. Не смотря на то, что Ведущий уже применил модификатор за старость замка, посмотрев на сложность в Таблице Сложности (стр. 30), он определяет, что это средней сложности задача, и присваивает ей Порог 2.

Игрок кидает 13 кубиков и получает результат 1, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 3, Ч, Ч, 5, 5 и 6. Она получила три успеха (что ниже ее предела 7), так что она открыла дверь! Тем не менее, игрок вздыхает с облегчением, потому что, если бы она выкинула еще одну 1, она все еще бы открыла дверь, но случился бы глюк в процессе, так как половина ее костей была бы единицами (а зная ведущего, могло произойти и такое, что старый замок замкнуло, после того как он открылся, и он ударил бы Декера электрическим разрядом, нанеся Оглушающий Урон).

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ ПРОТИВ ГРУППЫ

Некоторые ситуации могут потребовать от персонажа действовать против целой группы, например, если персонаж пытается прокрасться мимо группы охранников. В таком случае, бросьте только один раз за всю группу, но добавьте один кубик за каждого дополнительного человека в группе (до максимума в +5).

ЗАПИСЬ ВСТРЕЧНЫХ ПРОВЕРОК

Когда требуется пройти Встречную Проверку, запишите ее (как и в случае с Проверкой Успеха, вам станет проще понять, что вы делаете, и вы сможете научиться быстро совершать такие проверки в будущих играх) используя навык + атрибут для каждой стороны проверки с подходящими пределами в квадратных скобках: «Встречная Проверка Атлетика + Сила [Физический]». Многие Встречные Проверки, однако, требуют использования двух различных навыков друг против друга. Например, если персонаж пытается пробраться мимо охраны, ведущий может объявить о том, что совершается «Встречная Проверка между Проникновение + Проворство [Физический] персонажа и Восприятие + Интуиция [Ментальный]». Отметьте, что если два атрибута используются при создании набора кубиков, к проверке не применяются пределы.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Мир *Shadowrun* жесток и враждебен. Игровые персонажи неизбежно будут втянуты в боевые ситуации. Когда персонажи стреляют градом пуль или наносят смертоносные удары, они используют эти боевые правила, чтобы сделать дело верно.

БОЕВОЙ ХОД

Бой состоит из частей, известных как Боевые Ходы. Каждый Боевой Ход состоит из 3х секунд (то есть, их 20 в минуте). Боевой Ход — это попытка скопировать реальный бой, в нем рассматриваются такие вопросы как: кто первый ходит, кто быстрее выхватывает пушку, что происходит, когда один персонаж бьет другого и так далее. Во время Боевого Хода каждый игрок — начиная с игрока, чей персонаж быстрее — получает ход, в котором описывает действие своего персонажа и бросает кубики, чтобы узнать, как хорошо оно прошло. Ведущий описывает действия и реакции не игровых персонажей (НИПов), а также результат их действий. Боевые Ходы могут быть разбиты на серию Раундов Инициативы, если какой-нибудь из персонажей обладает возможностью совершать дополнительные действия в этом Боевом Ходу. Момент, во время которого в каждом Боевом Ходе конкретный персонаж может действовать, называется Фазой Действий. Для того, чтобы быстро ориентироваться во время игры, ведущий может обращаться к **Таблице Действий в Боевой Ход** (стр. 40).

1. БРОСЬТЕ НА ИНИЦИАТИВУ

Определите Инициативу для всех персонажей участвующих в бою, и всего остального, у чего есть атрибут Инициатива. Чтобы определить Значение Инициативы, бросьте Кубики Инициативы (отмеченные как «+xK6» рядом с рейтингом Инициативы) персонажей, просуммируйте результат броска и добавьте его к рейтингу Инициативы. Порядок Значений Инициативы от большего к меньшему определяет порядок, при котором совершается действие. Ведущий должен бросить и записать Инициативу для всех не игровых персонажей.

ПРОВЕРКИ УСПЕХА КРАТКО

Бросьте свой набор кубиков — каждые 5 или 6, которые вы выбросите называются успехом. Чем больше успехов, тем лучше, но вы можете набрать успехов не больше вашего соответствующего предела. Скажите вашему ведущему, сколько успехов вы набрали, а ваш ведущий расскажет вам, каковы последствия действий вашего персонажа.

ГОВОРИТЬ ЛИ ИГРОКАМ О ПОРОГАХ

Ведущий не обязан сообщать игрокам пороги всех проверок, так что игроки могут совершать проверки даже если шансов на успех нет вообще.

2. НАЧНИТЕ ПЕРВЫЙ РАУНД ИНИЦИАТИВЫ

Персонажи, участвующие в бою действуют друг за другом последовательно в первом **Раунде Инициативы (Initiative Pass)**, начиная с персонажа, у которого самое большое Значение Инициативы. Этот персонаж является действующим. Если у двух или более персонажей одинаковое Значение Инициативы, они ходят одновременно.

3. НАЧНИТЕ ФАЗУ ДЕЙСТВИЙ

Теперь действующий персонаж объявляет и совершает свои действия.

А. ОБЪЯВИТЕ ДЕЙСТВИЯ
Действующий персонаж объявляет свои действия для **Фазы Действий (Action Phase)**. Он может совершить два **Простых Действия (Simple Action)** или одно **Сложное Действие (Complex Action)**. Персонаж может так же объявить одно **Свободное Действие (Free Action)** в дополнение к любым другим объявленным действиям во время Фазы Действий.
Таблицу Боевых Действий можно найти на каждом уже созданном Листе Персонажа, в ней описывается, какие действия являются Свободными, Простыми и Сложными.

Б. ОПРЕДЕЛИТЕ РЕЗУЛЬТАТ ДЕЙСТВИЙ.
Определите результат действий для действующего персонажа.

4. ОБЪЯВИТЕ И РАЗРЕШИТЕ ДЕЙСТВИЯ ДЛЯ ОСТАВШИХСЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Перейдите к другому персонажу, обладающему следующим Значением Инициативы и повторите Шаг 3. Продолжайте этот цикл, до тех, пока все персонажи не пройдут Раунд Инициативы.

ПРИМЕР: УЛИЧНЫЙ САМУРАЙ ИНИЦИАТИВА

Уличный Самурай обладает атрибутом Инициатива равным 10 [5 (Значение атрибута Реакция) + 5 (Значение атрибута Интуиция) = 10] и 3 Кубиками Инициативы благодаря своим гипер-рефлексам. Он бросает три кубика, получая 2, 1 и еще 1, что в сумме дает 4. Это означает, что его Значение Инициативы равно 14 [10 (Значение атрибута Инициатива) + 4 (результат Проверки на Инициативу) = 14]. Уличный бандит, бегущий на него с битой наперевес, обладает Значением Инициативы равным 12, так что Уличный Самурай начинает ход первым.

5. УМЕНЬШИТЕ ЗНАЧЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ И НАЧНИТЕ СЛЕДУЮЩИЙ РАУНД ИНИЦИАТИВЫ

Все Значения Инициативы в этот момент уменьшаются на 10. Все персонажи, у которых все еще есть Значение Инициативы выше 0 могут действовать снова; вернитесь к шагу 2, и дайте тем персонажам, которые еще могут ходить, возможность снова объявить действие, в порядке их Значения Инициативы. Продолжайте этот процесс до тех пор, пока все Значения Инициативы не упадут до 0 или ниже.

6. НАЧНИТЕ НОВЫЙ БОЕВОЙ ХОД

Начните новый Боевой Ход, снова перейдя к Шагу 1. Продолжайте повторять эти Шаги от 1 до 6го, до тех пор пока не закончится бой.

«Может быть вам нужно разрезать плоть, может быть хром. Так или иначе, вам нужно острое лезвие.»
- Шрам, член банды Древних

ИНИЦИАТИВА
Реакция + Интуиция +/- модификаторы от Имплантов или Магии = Рейтинг Инициативы
Рейтинг Инициативы + сумма значений на Кубиках Инициативы = Значение Инициативы

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Есть два типа **передвижения (movement)**: шаг и бег. Персонажи могут двигаться с двумя скоростями в каждом Раунде Инициативы, или они могут решить остаться на месте. Чтобы ходить или бежать персонаж должен объявить это во время части Объявления Действий в свою Фазу Действий. Шаг не тратит никаких действий, но бег требует Свободного Действия.
Как только было объявлено передвижение, персонаж начинает двигаться в этом режиме до своей следующей Фазы Действий. В этих правилах быстрого старта, все персонажи имеют Скорость Движения 10 метров для шага или 25 метров Скорости Движения при беге. Эту скорость движения можно пройти за один Боевой Ход, а не за один Раунд Инициативы.

СПРИНТ (SPRINTING)

Персонажи могут попытаться пробежать дальше, потратив Простое Действие (вместо Свободного Действия для бега), для этого они должны пройти проверку Бег + Сила. Каждый успех добавляет 2 метра к расстоянию, которое вы можете пробежать в этот Боевой Ход.

БОЕВЫЕ ПРОВЕРКИ

Эти правила Быстрого старта включают в себя два типа Боя: **дальний (ranged) бой** и **ближний (melee) бой**. Бой основан на Встречных Проверках, которые проходят между атакующим и защищающимся. Конкретные навыки и атрибуты, которые используются при этом, зависят от типа боя, метода атаки и стиля защиты так, как описано в каждой секции. К этим проверкам также могут применяться различные модификаторы. Если атакующий заработает больше успехов, чем защищающийся (защитник побеждает при ничьей), атака попадает по цели. В ином случае, атака заканчивается промахом.

Во время боя не важно, используют ли персонажи огнестрельное оружие, ножи или магию и неважно дальняя эта атака или ближняя, все они подсчитываются одинаково. Магический бой более подробно объясняется на стр. 14.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ БОЯ

1. ОБЪЯВИТЕ АТАКУ

Атакующий объявляет атаку как часть Объявления Действий во время своей Фазы Действия и использует соответствующее действие в зависимости от типа атаки.

2. ДОБАВЬТЕ СИТУАЦИОННЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

Добавьте подходящие ситуационные модификаторы к набору кубиков атакующего в зависимости от особенностей атаки (смотрите различные таблицы на **Экране Ведущего**, стр. 39-40). Модификаторы могут также применяться к набору кубиков защищающегося, в зависимости от способа его защиты.

3. ПРОВЕДИТЕ ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ

Атакующий бросает навык атаки + атрибут +/- модификаторы с пределом, равным Точности оружия или Физическому пределу. Обороняющийся бросает Реакцию + Интуицию +/- модификаторы. Если атакующий набирает больше успехов, чем защищающийся (защищающийся побеждает при ничье), то удар попадает по цели. В ином случае атака заканчивается промахом. Если атакующий попадает по цели, запомните разницу успехов (то количество, на которое успехи атакующего превосходят успехи защищающегося), так как это важно.

СКОРОСТЬ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ
Шаг: 10м за Боевой Ход Бег: 25м за Боевой Ход
СТРАНИЦА С ДЕЙСТВИЯМИ
См. Шаг 3, стр. 10
ОБЪЯВИТЬ ДЕЙСТВИЯ
См. Шаг 3А, стр. 10
ЗНАЧЕНИЕ УРОНА
Значение урона для каждого оружия отмечено после его имени в квадратных скобках, например так: [Урон: 6Ф]

4. СРАВНИТЕ С БРОНЕЙ

Добавьте разницу успехов к базовому **Значению Урона (Damage Value)** атаки (стр. 15); получившийся результат — это измененное Значение Урона. Определите тип **брони (armor)**, использующейся для защиты от этой атаки, и вычтете модификатор Пробивания Брони атаки; получившийся результат — это измененное Значение Брони.

Если атака наносит Физический урон, сравните измененное Значение Урона с измененным Значением Брони. Если Значение Урона не превышает Броню, то атака наносит **Оглушающие (Stun)** повреждения, а не **Физический (Physical)** урон.

5. ПРОВЕРКА НА СОПРОТИВЛЕНИЕ УРОНУ

Защищающийся бросает Тело + измененный Показатель Брони, чтобы противостоять урону. Каждый успех снижает измененное Значение Урона на 1. Если ЗУ доводится до 0 или меньше, то считается, что урон не был нанесен.

6. НАНЕСИТЕ УРОН

Добавьте оставшееся Значение Урона на Монитор Состояния цели (смотрите готовые Листы Персонажей). Каждое очко Значения Урона равняется одной клетке повреждений.

ДАЛЬНИЙ БОЙ

Весь дальний бой в *Shadowrun*, включает ли он огнестрельное оружие, луки, арбалеты, или метательное оружие разрешается одинаково.

МОДИФИКАТОРЫ ДАЛЬНИХ АТАК

Использовать оружие не всегда так просто, как может показаться. Устройства для оружия, дистанция, помехи территории, погодные условия и движение атакующего и цели могут повлиять на наборы кубиков. **Таблица Модификаторов Дальнего Боя** из **Экрана Ведущего** (стр.39) содержит список таких модификаторов. Чтобы определить итоговый набор кубиков атакующего для дальней атаки, сложите все подходящие модификаторы и прибавьте результат к Проворству персонажа и

ПРИМЕР: УЛИЧНЫЙ САМУРАЙ БОЙ

Игрок, управляющий Уличным Самураем не собирается позволить уличному бандиту ударить его бейсбольной битой. Когда наступает его Фаза Действий, игрок объявляет одно Простое Действие и готовит свой Ceska Black Scorpion (после того, как он проверил раздел Снаряжение и Образ Жизни в своем листе персонажа, игрок решает, что использование Remington Roomsweeper будет перебором для бандита). Своим следующим Простым Действием он объявляет, что выстрелит из своего оружия в режиме одиночного огня. Наконец, чтобы оказаться в безопасности (Уличный Самурай не напуган, он просто умен), он использует свое Свободное Действие, чтобы отбежать назад и создать дистанцию между нападающим... бита ведь и поранить может. Игрок, управляющий Уличным Самураем добавляет все необходимые модификаторы для дальнего боя. Сначала, так как бандит бежал на него — так описывал ситуацию ведущий — и расстояние до него было в пределах десяти метров, то дистанция короткая: игрок, посмотрев информацию в Листе Персонажа, идущую в скобках после Black Scorpion, замечает, что модификаторы за расстояние не применяются. Затем, игрок проверяет Таблицу Модификаторов Дальнего Боя на Экране Ведущего (стр. 39) и обнаруживает, что применяется следующий модификатор: штраф -2 за бегущего атакующего. Игрок просто прибавляет значение Проворства Самурая к значению навыка Автоматы: он помнит, что для того, чтобы узнать сумму двух значений, достаточно посмотреть в Листе Персонажа число в скобках, записанное после значения навыка. Сумма равна 12, после этого он убирает 2 кубика за то, что атакующий бежит, что оставляет 10 кубиков. Пределом для этой проверки является Точность его оружия. Так как и он и его оружие оснащены смартлинком, он может использовать более высокое значение, записанное в круглых скобках, а это означает, что предел для этой проверки равен 7.

Он выбрасывает 1, 1, 3, 3, Ч, Ч, Ч, 5, 6, 6 — всего 3 успеха. Не слишком хорошо, но по крайней мере точно не превышает пределы проверки.

Ведущий, контролирующий не игрового персонажа (НИП), а именно уличного бандита, бросает на Реакцию + Интуицию НИПа, что в сумме дает 6. Он выбрасывает 1, 2, 3, Ч, 5, 5 — два успеха. Не достаточно для того, чтобы обойти Уличного Самурая, победившего во Встречной Проверке (он отмечает, что перекинул на 1 успех) и попавшего по бандиту!

ПРИМЕР: УЛИЧНЫЙ САМУРАЙ БОЙ

Продолжаем пример боя Уличного Бандита и Уличного Самурая с предыдущей страницы. Во время Фазы Действия бандита, ведущий использует Свободное Действие НИПа, чтобы продолжить бег. Он так же решает, что так как Уличный Самурай отбегает спиной вперед, он просто не может двигаться так же быстро, как бегущий бандит, который начал Бой уже разогнавшись, так что он догоняет Уличного Самурая.

Далее, ведущий объявляет, что Уличный Бандит потратит свое единственное Сложное Действие чтобы провести атаку в ближнем бою по Уличному Самураю. После этого ведущий смотрит на Таблицу Модификаторов Ближнего Боя, чтобы понять какие модификаторы будут применяться. Так как бандит бежал и атаковал, он получает +2 модификатор за стремительную атаку. Другие модификаторы не применяются. Ведущий добавляет +2 модификатор к сумме значений Проворства и навыка Дубинки Уличного Бандита: его суммарный набор кубиков для этой Встречной Проверки равен 9 [Ч (Значение атрибута Проворство) + Ч (Значение навыка Дубинки) + 2 (модификатор за бег) — 1 (модификатор за ранение — смотри пример Повреждений на стр.12) = 9]. Его пределом для этой проверки является точность биты, которая равна Ч. Он выбрасывает 1, 2, 3, Ч, 5, 5, 5, 6, 6 — всего 5 успехов. Отличный бросок, но он может учитывать только Ч успеха, из-за Точности его оружия. Игрок, управляющий Уличным Самураем бросает на Реакцию плюс Интуицию, что обеспечивает его набором кубиков равным 10 [5 (Значение атрибута Реакция) + 5 (Значение атрибута Интуиция) = 10]. Он выбрасывает 1, 1, 2, 3, Ч, Ч, 5, 5, 6, 6 — всего Ч успеха! Это ничья, а победа в ничье всегда достается защищающемуся, так что Уличный Бандит промахивается при ударе своей бейсбольной битой по Уличному Самураю.

подходящему боевому навыку. Финальный результат и является готовым набором кубиков. Если набор кубиков уменьшен до 0 или меньше, атака автоматически заканчивается промахом. В этих правилах быстрого старта, каждый тип оружия имеет указанную Короткую (К) и Дальнюю (Д) дистанцию, наряду с модификаторами дальности, они записаны на Листах Персонажей. Дистанции измеряются в метрах.

ЗАЩИТА ОТ ДАЛЬНЕЙ АТАКИ

Как и в случае защиты от других атак, персонажи просто бросают Реакцию + Интуицию, в сочетании с подходящими модификаторами (стр. 39).

РЕЖИМЫ СТРЕЛЬБЫ

В этих правилах быстрого старта, дальний бой происходит с использованием огнестрельного оружия, которое может стрелять в двух режимах: **одиночный режим** (**ОР**) (**single shot** или **SS**) или **полуавтоматический** (**ПА**) (**semi-automatic** или **SA**). При объявлении атаки, игрок указывает, будет ли он стрелять из оружия в режиме ОР или ПА.

ВЫСТРЕЛ В ОДИНОЧНОМ РЕЖИМЕ

Выстрел в одиночном режиме из оружия требует только Простого Действия, но из этого оружия нельзя стрелять до конца этой Фазы Действий.

ПОЛУАВТОМАТИЧЕСКИЙ РЕЖИМ

Оружие, которое стреляет в полуавтоматическом режиме выпускает больше пуль, а значит попадет с большей вероятностью. Каждый выстрел требует Сложного Действия. Выстрел в полуавтоматическом режиме накладывает штраф -2 к набору кубиков защищающегося.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Когда два или больше персонажей вступают друг с другом в рукопашный бой или бой с оружием, которое не является дальним оружием, вы можете использовать следующие правила ближнего боя.

МОДИФИКАТОРЫ БЛИЖНЕГО БОЯ

Различные факторы могут влиять на способность персонажа атаковать, парировать или уворачиваться во время ближнего боя. **Таблица Модификаторов Ближнего Боя** (стр. 39)

содержит список таких модификаторов.
Важно заметить, что те же Модификаторы Видимости, которые применяются для Дальних Атак могут использоваться и в ближнем бою.

ЗАЩИТА ОТ АТАК В БЛИЖНЕМ БОЮ

Как и в случае Дальнего Боя, обороняющийся использует Реакцию + Интуицию чтобы защититься от Ближних Атак.

ПОДСЧЕТ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Персонажи *Shadowrun* вовлечены в нелегальную и часто опасную работу, и поэтому получают ранения — часто получают.

ТИПЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Во время боя можно нанести два типа повреждений — Физическое и Оглушающее. Каждый тип повреждений отслеживается.

ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН

Физические повреждения — самый опасный тип урона - наносятся пушками, взрывами, холодным оружием и большинством магических заклинаний. Оружие, которое наносит Физический урон содержит букву "Ф", записанную после их Значения Урона.

ОГЛУШАЮЩИЙ УРОН

Оглушающий урон — синяки, усталость мышц и тому подобное — это тот тип урона, который наносится кулаками, ударами, дробящим оружием, травматическими патронами и гранатами, а так же некоторыми магическими заклинаниями. Если что-нибудь наносит Оглушающий урон, сочетание «Ог» будет записано после Значения Урона.

ПРИМЕР: УЛИЧНЫЙ САМУРАЙ УРОН

Управляющий Уличным Самураем игрок из примера, где он попал по бандиту, смотрит на Лист своего Персонажа. Он сообщает ведущему, что Ceska Black Scorpion обладает Значением Урона равным 6Ф, и что он увеличивает его до 7Ф благодаря разнице в 1 успех. После этого ведущий смотрит на характеристики НИП Уличного Бандита и замечает, что его Тело равно 3 и он одет в броню на 6 очков. Ведущий кидает набор из 9 кубиков [3 (Значение атрибута Тело) + 6 (очки брони) = 9] для Проверки на Сопротивление Урону. Он выбрасывает 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 5, 6 — только 2 успеха! Он уменьшает Значение Урона 7Ф с 7 до 5 (7 - 2 = 5).

Управляющий Уличным Самураем игрок замечает, что если бы он использовал Remington Roomsweeper с его модификатором Пробивания Брони -1, он бы заставил Уличного Бандита бросить на один кубик меньше при Проверке на Сопротивление Урону, что могло означать увеличение урона еще на одно очко! Возможно, в следующей Фазе Действий он поменяет пушки.

КОДЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Все оружие имеет коды повреждений, которые указывают, как трудно избежать или противостоять урону, и насколько серьезны нанесенные раны, которые оружие вызывает.

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
Противостояние Заклинаниям, Извлечение Обоймы Смартгана, Жест, Произнести/Написать Фразу
ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ
Изменить Режим Стрельбы Оружия, Уронить Предмет, Упасть Ничком, Выстрелить Одиночным Выстрелом из Оружия, Вставить Обойму, Внимательно Осмотреть, Поднять или Опустить Объект, Приготовить Оружие, Убрать Обойму, Спринт, Встать, Прицелиться, Метнуть Оружие
СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
Выстрелить из Полуавтоматического Оружия, Ближняя/Безоружная Атака, Перезарядить Оружие, Активировать Заклинание, Использовать Навык

ЗНАЧЕНИЕ УРОНА (ЗУ)

Значение Урона (**Damage Value** или **DV**) определяет серьезность повреждений, нанесенных оружием — эта способность наносить урон цели. В игровых терминах каждое очко Значения Урона добавляет одну клетку урона на Экран Состояния цели. Базовое Значение Урона оружия изменяется разницей успехов атакующего, типом боеприпасов и другими факторами.

ПРОБИВАНИЕ БРОНИ (ПБ)

Оружие также обладает показателем **Пробивания Брони** (**ПБ**) (**Armor Penetration** или **АР**), которое представляет собой способность проникать через броню. ПБ используется для того, чтобы изменить значение Брони цели, когда она проходит проверку на сопротивление урону. Если ПБ оружия уменьшает значение брони до 0 или еще меньше, то персонаж не прибавляет кубики брони к набору кубиков при проверке на **Сопротивление Урону**.

БРОНЯ

Броня использует атрибут Тела для совершения проверки на Сопротивление Урону. Значение брони уменьшается значением Пробивания Брони (ПБ) атаки. Хорошая броня будет защищать персонажа от серьезного физического вреда. Если измененное ЗУ атаки наносящей Физический урон не превышает измененное ПБ значение брони, то атака вместо этого наносит Оглушающий урон.

ПРОВЕРКА НА СОПРОТИВЛЕНИЕ УРОНУ

Персонаж кидает Тело + Броня, чтобы противостоять урону. В некоторых случаях может применяться другой атрибут; например, против определенных атак с Оглушающим уроном часто используется Воля вместо Тела. Конкретная броня, которая применяется в проверке, определяется в зависимости от типа атаки (смотри **Броня** выше). Значение брони изменяется модификатором ПБ. Каждый успех, заработанный при проверке на Сопротивление урону уменьшает ЗУ атаки на 1. Если ЗУ уменьшен до 0 или еще меньше, урон не наносится вообще.

ПРИМЕР: УЛИЧНЫЙ САМУРАЙ УРОН, ПРОДОЛЖ.

Ведущий отмечает 5 очков урона на Дорожке Физического Урона Уличного Бандита, заполняя первые три клетки с лева на право в первом ряду, а затем двигаясь к первой слева клетке во втором ряду Дорожки Физического Урона и заполняет еще две клетки. Ведущий замечает, что первый ряд на Мониторе Состояния заполнен, так что Уличный Бандит теперь переносит штраф -1 к почти что всем проверкам, которые он будет проходить в будущем. Если Уличный Бандит получит еще 5 очков урона, то сразу же упадет без сознания.

НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Как только было подсчитано итоговое ЗУ, его нужно записать на Монитор Состояния персонажа. Монитор Состояния состоит из двух колонок: Физический Урон и Оглушающий. Каждое очко Значения Урона равно одной клетке на Мониторе Состояния. Урон накапливается. Например, если у персонажа уже есть 3 заполненные клетки и он получает еще 3 клетки урона, то в итоге становятся заполненными 6 клеток.

МОДИФИКАТОРЫ РАН

Каждый заполненный ряд, как на Физическом, так и на Оглушающем счетчике урона добавляет отрицательный модификатор; чем больше ран, тем выше штраф. После того, как урон отмечается в листе персонажа, эти модификаторы начинают применяться ко всем проверкам до тех пор, пока нанесенный урон не вылечен. Все эти штрафы суммируются.

СКРЫТАЯ БРОНЯ

В Шестом Мире самые разные виды одежды могут быть оснащены броней, тролли обладают природной броней, а некоторые люди решают имплантировать Кожное Покрытие, чтобы оставаться в безопасности 24 часа в сутки. Суть в том, что легкая на ваш взгляд цель, может оказаться не такой уж и легкой.

СЧЕТЧИКИ ЭКРАНА СОСТОЯНИЯ

Счетчик Физического Урона обладает количеством клеток, равным 8 плюс половина атрибута Тело персонажа (округленная вверх). Счетчик Оглушающего Урона обладает количеством клеток, равным 8 плюс половина атрибута Воля персонажа (округленная вверх). Для этих правил быстрого старта все четыре готовых листа персонажей уже содержать заранее подсчитанный Экран Состояния.

БЕЗ СОЗНАНИЯ

Когда все доступные клетки в счетчике (Физическом или Оглушающем) заполняются, персонаж немедленно падает без сознания на землю. Если Оглушающий счетчик полностью заполнен, персонаж просто отправлен в нокаут. Если же Физический счетчик полностью заполнен, персонаж на грани смерти и умрет, если он не стабилизируется.

ПРЕВЫШЕНИЕ ЭКРАНА СОСТОЯНИЯ

Когда все клетки в колонке (Физической или Оглушающей) уже заполнены, а урон еще нужно нанести, происходит одна из двух вещей: Если урон был Оглушающим, он переносится в колонку Физического урона. Когда происходит подобное переполнение Оглушающего повреждения, персонаж также падает без сознания; он или она не приходит в сознание до тех пор пока хоть немного Оглушающего урона не исцеляется и не удаляется из Оглушающей колонки. Если персонаж получает больше Физического урона, чем у него есть клеток в колонке Физического урона, у него начинаются проблемы. Переполнение Физической колонки означает, что персонаж на грани смерти. Мгновенная смерть происходит только когда урон превосходящий Физическую колонку больше чем атрибут Тела персонажа. Персонажи, чей Физический урон превосходит Физическую колонку меньше чем на атрибут Тела могут выжить, если получат медицинскую помощь. Если они останутся без присмотра, то будут получать дополнительную клетку урона за каждые (Тело) Боевых Ходов из-за потери крови и шока. Если этот урон превзойдет атрибут Тело прежде, чем будет использована медицинская помощь, персонаж умрет.

ПРИМЕР: УЛИЧНЫЙ САМУРАЙ ПРЕВОСХОДЯЩИЙ УРОН

В другом боевом столкновении еще по одному бедному Уличному Бандиту попадают, и попадают не слабо: 12 клеток урона. Его Монитор Физического Состояния состоит из 10 клеток, так что начинается переполнение урона. Его атрибут Тело равен 3 и он получает 2 дополнительных клетки урона. Товарищи Уличного Бандита попали в засаду и не могут до него добраться, так что на третий Боевой Ход после получения урона Уличный Бандит потеряет еще одну клетку — это третья клетка переполнения, максимум, который он может выдержать. Теперь ему остается только 3 Боевых Хода для того, чтобы его друзья добрались до него, иначе будет слишком поздно. Если они не смогут ему помочь за это время, то после можно будет спокойно выбросить его труп на съедение дьявольским крысам.

ПРОБУЖДЕННЫЙ МИР

В 2011 году Пробуждение изменило мир, сделав магию реальностью. Разбуженный мир пропитан маной, энергией магии. Мана является невидимой и неосязаемой. Она не может быть обнаружена, измерена или изменена механизмами, только лишь живыми существами. Некоторые люди в Shadowrun обладают редким даром, позволяющим им использовать силу магии. Они пробужденные: маги. С помощью своего дара манипулировать маной, маги творят заклинания (это искусство называется Колдовством). Пробужденный персонаж обладает атрибутом Магия равным одному или больше. Маги следуют различным традициям. Традиция — это набор убеждений и техник, позволяющих использовать магию. Она изменяет взгляд волшебника на мир и влияет на то, как маг постигает и использует магию. Наиболее распространенными традициями являются волшебная и шаманская; единственный персонаж из предварительно созданных героев для этого набора быстрых правил следует шаманской традиции (см. **Уличный Шаман**, стр. 38)

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОБУЖДЕННЫХ

Магический потенциал пробужденных существ и магических эффектов измеряется либо атрибутом Магия, либо атрибутом **Воздействие (Force)**.

МАГИЯ

Магия — это особый атрибут, который измеряет магическую силу персонажа. Как и другие атрибуты, Магия имеет начальное значение, равное 1. Магический атрибут может быть увеличен таким же образом, как и другие атрибуты, до максимума в 6.

ВОЗДЕЙСТВИЕ

Заклинания и магические предметы (**фокусы**

ШЕСТОЙ МИР

Согласно древнему Календарю Майа, мир проходит сквозь фазы, включающие времена магии и времена обыденного. В 2011 году люди увидели конец обыденного Пятого Мира и рождение Шестого Мира, Пробуждения, когда магия — угаснувшая на многие тысячелетия — еще раз обрушилась на ничего не подозревающий мир.

ГРУППА НАВЫКОВ КОЛДОВСТВО

Противостояние Заклинаниям, Ритуальная Магия и Активация Заклинаний

или foci) обладают атрибутом, известным как Воздействие (Force). Он измеряет магическую силу объекта или заклинания. Воздействие измеряется по той же шкале, что и атрибуты металюдей (соответственно от 1 до 6).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИИ

Использование магии реализуется с помощью **Колдовства** и связанных с ним навыков.

КОЛДОВСТВО (SORCERY)

Колдовство — это термин, используемый для работы с заклинаниями. В этих правилах Быстрого старта, маги будут использовать навыки **Активация Заклинаний (Spellcasting)** и **Противостояние Заклинаниям (Counterspelling)**.

АКТИВАЦИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

Когда маг колдует, игрок сначала определяет, чему равно Воздействие заклинания (оно равно значению Магии персонажа), а затем бросает набор кубиков равный Магия + Активация Заклинаний. Успешность заклинания определяется количеством успехов, полученных при проверке, однако некоторые заклинания могут обладать порогом больше одного. Воздействие заклинания выступает в роли предела для проверки на Активацию Заклинаний.
Все заклинания делятся на две категории: **Физические** (**Ф**) и **Маны** (**М**); у уличного шамана они отмечены прямо на листе персонажа (см. стр. 38). Цель сопротивляется физическому заклинанию с помощью атрибута Тела и заклинанию маны с помощью атрибута Воли (см. **встречные проверки**, стр. 8).
Активация Заклинаний — это Сложное Действие.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ ЗАКЛИНАНИЯМ

Противостояние Заклинаниям используется для того, чтобы развеять другие заклинания, или прямо во время их создания или если они уже работают. При защите от заклинаний кости Противостояния Заклинаниям добавляются к набору кубиков, который используется при проверке на защиту. При развеивании магии, вы проводите встречную проверку Противостояние Заклинаниям + Магия против Воздействия заклинания + Магия заклинателя, при этом количество выигранных успехов снижает количество успехов, которое маг набирает при активации заклинания (см. **Противостояние Заклинаниям**, стр. 19).
Использование Противостояния Заклинаниям является Свободным Действием.

ПРОИЗНЕСЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Активация Заклинаний — это навык, который позволяет магу колдовать, и направляя ману с помощью собственной силы воли, влиять на выбранную цель.

1. ВЫБЕРИТЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Персонаж выбирает заклинание, которое он хочет активировать. Он может произнести любое заклинание, которое знает. Если в настоящее время маг уже имеет какие-то другие активные заклинания, они называются устойчивыми заклинаниями, то он должен выбрать, следует ли отменить них или держать их активными, пока он произносит новое заклинание. Заклинания Уличного Шамана и их описание записаны прямо на его листе персонажа (см. 38).

2. ОПРЕДЕЛИТЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ

Воздействие заклинания равно значению Магии заклинателя. Оно также служит Пределом для проверок Активации Заклинания.

ТИПЫ ЗАКЛИНАНИЙ:
Физическое: Сопротивление по Телу; Маны: Сопротивление по Воле.
МАГИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ
Активация Заклинания: Сложное; Противостояние Заклинаниям: Свободное.
ОПИСАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ
Чтобы сделать их использование в ПБС максимально легким, мы записали заклинания в следующем формате:
НАЗВАНИЕ [Тип: А; Дальность: Б; Урон: В; Длительность: Г; Д]
Где НАЗВАНИЕ: Название заклинания; А: Либо «Ф» либо «М» для заклинаний Физического типа и типа Маны; Б: «Касание», «ЛОВ» или «ЛОВ (Область)»; В: Если есть урон то «Ф» или «Ог» для Физического или Оглушения, и дополнительные примечания; Г: «М» или «У», для Мгновенного (заклинание активируется и эффекты заканчиваются) или Устойчивого (персонаж может поддерживать заклинание в течение нескольких ходов) действий; Д: Если есть дополнительные эффекты, они объясняются здесь.

3. ВЫБЕРИТЕ ЦЕЛЬ (ЦЕЛИ)

Заклинатель может выбрать целью кого-угодно или что-угодно, что он может непосредственно видеть с помощью своего обычного зрения. Это область называется Линией Видимости или ЛоВ. Некоторые заклинания могут быть активированы только на цели, которых заклинатель касается — эти цели не обязательно видеть, но заклинатель должен провести успешную проверку безоружной атаки (см. **Ближний Бой**, стр. 13), чтобы прикоснуться к не желающим стать целью такого заклинания. Обратите внимание, что модификаторы видимости дальнего боя (см. **Таблицу Модификаторов Дальнего Боя**, стр. 39) также уменьшают набор кубиков Магия + Активация Заклинаний мага, при произношении заклинания.

ЗАКЛИНАНИЯ ПО ОБЛАСТИ

Некоторые заклинания намечают целью область или точки в пространстве; в этом случае заклинатель должен быть в состоянии видеть центр той области, на которую он хочет повлиять. Радиус для всех заклинаний области равен Воздействию заклинания в метрах. Заклинания по Области влияют на все подходящие цели в пределах зоны эффекта, будь то друзья или враги (в том числе и на самого заклинателя); неважно, видел ли заклинатель все подходящие цели или нет.

4. ПРОВЕДИТЕ ПРОВЕРКУ АКТИВАЦИИ ЗАКЛИНАНИЯ

Заклинатель бросает кубики, равные Активации Заклинания + Магия +/- все модификаторы. Помните, что активация заклинания требует потратить Сложное Действие.

5. ОПРЕДЕЛИТЕ ЭФФЕКТ

Некоторые заклинания просто требуют провести Проверку на Успех, а количество успехов определяет степень успеха заклинания (как отмечено в описании заклинания). При проверке Магии + Активация Заклинания нужно получить хотя бы один успех, чтобы заклинание сработало, или даже больше, если заклинание имеет порог для успешной активации.

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Заклинания направленные на живые или магические цели часто встречают сопротивление, и для этого требуется провести встречную проверку. Для заклинаний области, маг бросает только один раз, а каждая цель сопротивляется заклинанию по отдельности. Как отмечалось ранее, цель сопротивляется физическим заклинаниям с помощью атрибута Тела и заклинаниям маны с помощью атрибута Воли. Если цель также защищена Противостоянием Заклинаниям, то она может добавить кубики Противостояния Заклинаниям к своей проверке на сопротивление заклинанию. Заклинание влияющее на неживую, не магическую цель не встречает сопротивления, так как предмет не обладает жизненной силой и, таким образом, не имеет никакой связи с маной, с помощью которой он мог бы противостоять заклинанию.

ГЛЮКИ

Глюк при активации заклинания может проявляться самыми разными интересными способами, зависящими от заклинания. Они ограничены только воображением мастера. Большинство глюков приведут к непредвиденным побочным эффектам — огненный шар, который производит огромное количество мешающего видеть дыма, заклинание левитации, которое позволяет двигаться только по кругу, или заклинание иллюзии, добавляющее неожиданный сенсорный элемент. При критическом глюке заклинание может ударить не в ту цель, повлиять на собственного заклинателя, или иметь похожие катастрофические последствия.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ ЗАКЛИНАНИЯМ

Противостояние Заклинаниям используется для прерывания других заклинаний во время их активации (защита от заклинаний) или при работе устойчивых заклинаний (развеивание).

"Магия — это не совершение невозможного, ведь если что-то можно сделать, то по определению оно не является невозможным. Но она существенно расширила наше осознание возможного, что означает увеличение наших знаний и понимания мира».
- Ли, Магический Консультант
«Проткнуть кому-то сердце прямо через всю комнату с помощью одного только воздуха и силы мысли. Это и есть магия во всех смыслах этого слова».
- Мария Г., Студент Массачусетского Института Технологии и Тауматургии.

ЗАЩИТА ОТ ЗАКЛИНАНИЙ (SPELL DEFENCE)

Маг может использовать Противостояние Заклинаниям, чтобы защитить себя и других от заклинаний, которые собираются наложить. Чтобы сделать это, маг должен потратить Свободное Действие и объявить, кого он защищает. Если Противостояние Заклинаниям не было объявлено заранее, его нельзя использовать для защиты других. Защищенный персонаж также должен оставаться в пределах линии видимости мага для того, чтобы для него работало Противостояние Заклинаниям. Обратите внимание, что маг всегда может использовать Противостояние Заклинаниям, чтобы защитить себя.

Когда защищаемый персонаж становится целью заклинания, волшебник добавляет свой бросок Противостояния Заклинаниям к соответствующему атрибуту (Телу или Воле) для проверки на сопротивление. Успехи, набранные при этой проверке уменьшают на соответствующее число успехи создателя заклинания. Если несколько защищенных персонажей попали в область действия одного заклинания, проверка на Противостояние Заклинаниям проводится только один раз, и каждая цель становится защищена в равной степени. За один Боевой Раунд маг может защитить максимальное количество людей, равное его значению Магии.

Обратите внимание, что Противостояние Заклинаниям не "заканчивается" после того, как оно защитит от одного заклинания — оно продолжает защищать выбранных персонажей от других заклинаний до тех пор, пока волшебник не решит прекратить его действие.

РАЗВЕИВАНИЕ УСТОЙЧИВЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Противостояние Заклинаниям также позволяет магу развеивать устойчивое заклинание (**dispel sustained spell**), отменяя его эффект. Персонаж должен быть способен обнаружить заклинание, которое он выбрал целью, и должен потратить Сложное Действие.

При рассеивании маг проходит встречную проверку Противостояния Заклинаниям + его Магия против Воздействия заклинания + Магия заклинателя. Каждый набранный успех в этом тесте уменьшает количество успехов, набранных при активации заклинания. Если успехи заклинания уменьшается, то любые эффекты заклинания, зависящие от успехов уменьшается соответственно. Если успехи заклинания сводятся к 0, то заклинание немедленно заканчивается.

ПРИМЕР: УЛИЧНЫЙ ШАМАН

АКТИВАЦИЯ ЗАКЛИНАНИЙ И ПРОТИВОСТОЯНИЕ ЗАКЛИНАНИЯМ

Ведущий играет за Радикального Эко-Шамана НИПа. В Боевой Раунд, во время Фазы Действия НИПа, ведущий решает выпустить заклинание Манашар (мана) в Уличного Шамана. Это заклинание с эффектом по области и так как Уличный Самурай, Декер и Боевой Адепт (смотри листы персонажей в конце буклета) стоят рядом с ним, заклинание может повлиять на всех четырех персонажей.

Воздействие заклинания равно 5, так как атрибут Магия Радикального Эко-Шамана равен 5. К этому набору костей он добавляет навык Активация Заклинаний, который равен 3. Далее, ведущий смотрит на Таблицу Модификаторов Видимости (стр. 30) и замечает, что так как идет легкий дождь, к броску прибавляется штраф в -2. Наконец, Радикальный Эко-Шаман НИП получил 3 клетки Физического Урона, что так же добавляет штраф -1. Общий набор костей равен 5 [5 (значение Магии) + 3 (значение навыка Активация Заклинаний) - 2 (модификатор видимости при дожде) -1 (3 клетки Физического Урона) = 5]. Мастер бросает 5 кубиков — 2, 5, 5, 5, 6. Он набирает Ч успеха! Как было отмечено во Встречных Проверках (стр. 6), даже если заклинание воздействует на Чх персонажей, мастер бросает кубики только один раз, а каждый персонаж проводит собственную Встречную Проверку и сравнивает с этим броском. Уличный Самурай бросает 3 кубика (значение Воли) — 2, 5, 5. Результатом становятся два успеха. Декер бросает 3 кубика (значение Воли) — 2, 3, Ч. Ноль успехов, оуч! Боевой Адепт бросает 2 кубика (значение Воли) — 5, 6. Он получает 2 успеха с 2х кубиков! Уличный Шаман не просто проходит проверку на Волю. Он имеет навык Противостояние Заклинаниям (навык является частью группы навыков Колдовство), что позволяет ему защищаться от заклинаний, и он проходит проверку на Волю + Противостояние Заклинаниям. Суммарный набор кубиков равен 9 [5 (значение Воли) + Ч (значение навыка Противостояние Заклинаниям) = 9]. Однако, так как он также защищает трех других персонажей, прежде чем игрок бросит свои кости, он должен отделить кости Противостояния Заклинаниям (которые будут использоваться для защиты от заклинаний) от своих кубиков Воли, так как только его кубики Противостояния Заклинаниям могут быть добавлены к проверке Воли других персонажей. Сначала он бросает 5 своих кубиков Воли — 1, 2, 3, 3, 5. Один успех. Затем он бросает свои Ч кубика Противостояния Заклинаниям — 2, 5, 5, 6. Три успеха! Эти три успеха будут добавлены к результатам проверки Воли других персонажей. Конечным результатом для противостояния заклинанию Манашар у Уличного Самурая будет 5 успехов [2 (успехи Воли Уличного Самурая) + 3 (успехи Уличного Шамана в защите от заклинания) = 5], для Декера результатом становится 3 успеха [0 (успехи Воли Декера) + 3 (успехи защиты от заклинаний Уличного Шамана) = 3] и для Боевого Адепта результатом становится 5 успехов [2 (успехи Воли Боевого Адепта) + 3 (успехи защиты от заклинаний Уличного Шамана) = 5]. Наконец, для самого Уличного Шамана результатом становится Ч успеха [1 (успехи Воли Уличного Шамана) + 3 (успехи защиты от заклинаний Уличного Шамана) = Ч].

После этого ведущий сравнивает количество успехов от заклинания, которое активировал Радикальный Эко-Шаман с проверкой сопротивляемости всех четырех персонажей, чтобы определить, кто набрал больше успехов. Он быстро понимает, что благодаря превосходной защите от заклинаний Уличного Шамана, три из четырех персонажей сумели избежать всех повреждений. Декер, однако, испытает на себе всю силу заклинания Манашар.

БЕСПРОВОДНОЙ МИР

В 2075 году на земле существует мир дополненного восприятия и беспроводных соединений: **Матрица (Matrix)**. Она создана вездесущей, доступной из всех мест, и внедрена в повседневную жизнь. Почти каждый является частью этого взаимосвязанного электронного мира, хочет он этого или нет. Ваш личный коммлинк позволяет вам быть онлайн везде, куда бы вы не отправились, 24 часа в сутки, 7 дней в неделю, 365 дней в году.

Недавно мегакорпорации усилили свой контроль над матрицей, введя новые протоколы, которые позволяют им лучше контролировать трафик и - что еще лучше, собирать с помощью нее ценные данные о потребителях.

Дополненная реальность позволяет получить доступ к данным из Матрицы практически отовсюду, она накладывается на ваши физические чувства, точно личный экран поверх глаз. Хотите увидеть карту, меню ресторана, или входящее сообщение электронной почты? Все это находится в одном ментальном клике от вас.

ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Дополненная реальность (**ДР**) (**augmented reality** или **AR**) включает в себя все виды сенсорных усовершенствований, наложенных на нормальное восприятие пользователем реального мира. Это позволяет среднестатистическому гражданину видеть, слышать, трогать, и даже обонять Матрицу непрерывно, и при этом взаимодействовать с обычным будничным миром, что его окружает.

ДР не следует путать с **виртуальной реальностью** (**ВР**) (**virtual reality** или **VR**), где искусственные ощущения от Матрицы заглушают все ваше восприятие реальности и погружают вас в созданную реальность, мысленно отделяя от вашего физического тела.

ДР состоит из визуальных подсказок, значков, которые называют **стрелками** (**СРК** или **составляющие реальность компоненты**) (**arrows**). Вы можете увидеть стрелки, когда подключаете какие-нибудь устройство или кибероборудование к вашему **коммлинку (commlink)**. Данные стрелок выглядят как полупрозрачные изображения и текст в поле вашего зрения. Вы можете настроить интерфейс, чтобы "видеть" эти данные так, как вам нравится. Например, если вы принимаете входящий видеозвонок, то изображение или значок вызывающего абонента появляется в центре вашего зрения (но остается прозрачным, чтобы через него можно было видеть реальный мир). Если кто-то начнет в вас стрелять, вы можете перевести вызывающего абонента в режим ожидания и закрыть "окно" или сдвинуть его в сторону бокового зрения, чтобы оно не мешало делам в реальной жизни. ДР также можно ощутить благодаря звуковым сигналам.

КАК РАБОТАЕТ МАТРИЦА

На нижнем уровне пирамиды матрицы стоят индивидуальные пользователи со своими коммлинками и другими устройствами, вместе создающие **области персональных сетей** (**ОПСы**) (**PAN**). Эти пользователи и ОПСы взаимодействуют по беспроводному соединению с другими ОПС и устройствами, окружающими их, в переплетенном клубке беспроводной сети.

Каждый персонаж обладает базовыми навыками работы с компьютерами и электроникой. Обычные жители Шестого мира используют свои коммлинки/ОПС на постоянной основе, чтобы совершать телезвонки, испытывать на себе

ЖАРГОН МАТРИЦЫ

СТРЕЛКА (от СРК, или Составляющий Реальность Компонент): Виртуальное представление (обычно в виде визуальной графики), которое отображает вещи в дополненной реальности.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ (ИИ): Осознавшие себя и поддерживающие собственную работу разумные программы, которые развиваются внутри Матрицы.

ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ: Информация, добавляемая к или заменяющая сенсорные ощущения пользователей в форме визуальных данных, графики, звуков, тактильных ощущений, запахов и/или ограниченное симчувство.

ЛУЧШЕ-ЧЕМ-ЖИЗНЬ (ЛЧЖ): Сверх-реальный уровень симчувства, который является потенциально опасным и вызывающим зависимость.

КОММЛИНК: Персональные компьютеры, которые используются практически всеми для получения доступа к беспроводным услугам, как правило идет в комплекте с дополнительными устройствами. Коммлинки служат хабом для ОПСов (области персональных сетей) пользователей. Часто его называют просто «комм» или «линк».

КИБЕРКОЛОДА: Устройство, которое используется для того чтобы сражаться и взламывать новые протоколы Матрицы. Законными владельцами являются корпоративные охранники в Матрице и научные сотрудники; незаконными владельцами являются бегущие в тенях и прочие желающие изменять протоколы так, как им хочется.

МЕРТВАЯ ЗОНА: Место, где нет беспроводной сети.

дополненную реальность, искать информацию, поддерживать связь с товарищами по команде, и управлять своими финансами. Однако, если они захотят что-нибудь взломать, им будет необходимо получить нечто большее - маленькую черную коробочку, которая называется **киберколода (cyberdeck)**.
С помощью своих колод, декеры проверяют свои навыки и хитрость в бою со стражами Матрицы. У них есть **программы (programs)**, которые могут им помочь, но как и в любом другом бою, в конце концов все сводится к проверке способностей, где навыки одного идут против навыков другого. И да победит лучший декер.

ПРОВЕРКИ В МАТРИЦЕ

Проверки умений в Матрице используют ту же формулу навык + атрибут для определения количества кубиков, как и другие проверки. Киберколода персонажа определяет предел для любой Проверки в Матрице, а программы могут добавить определенные преимущества.

ПОЛУЧЕНИЕ МЕТОК

Матричный электронный технический ключ аутентификации, или **метка (marks)**, это то, как новые протоколы Матрицы определяют права владельца для устройства. Если у вас есть четыре метки на устройстве, оно распознает вас как владельца; если у вас есть от одной до трех меток, вас распознают как зарегистрированного пользователя, обладающего различными уровнями контроля над устройством.
Таким образом, главной целью взлома становится получение меток для того, чтобы иметь возможность управлять устройствами. Для того, чтобы поставить метку на устройство, декер совершает Сложное Действие, и проводит проверку Компьютерного Взлома + Логика с порогом, равным рейтингу целевого устройства. Пределом для этого теста является рейтинг киберколоды декера.
Кроме того, Ведущий может решить добавить ситуационные модификаторы. Например, если персонаж находится в середине перестрелки и пытается взломать устройство, то к набору кубиков игрока может прибавиться штраф -2; если персонаж находится в ближнем бою, Ведущий может увеличить этот штраф до -3 или даже -4.
Добавление метки на устройство с помощью Компьютерного Взлома — Сложное Действие.

УПРАВЛЕНИЕ УСТРОЙСТВАМИ

Чем больше меток вы получаете на устройстве, тем больше действий вы можете с ним совершать. Ниже приведен краткий список действий, которые можно выполнить, а также то, сколько меток вам может понадобиться и какие дополнительные проверки могут потребоваться.

Взломать файл (Сложное Действие, 1 метка) (Crack File): Если вы хотите скопировать тот файл, который вам необходимо украсть, вам нужно иметь одну метку на устройстве, которое хранит этот файл, это необходимо, чтобы вы смогли попытаться взломать защиту файла (при условии, что владелец был достаточно умен и защитил этот файл). Проведите Встречную Проверку К. Взлом + Логика [рейтинг киберколоды] против Рейтинга Устройства, чтобы обойти ту защиту, которая стоит на файле.

Изменить файл (Сложное Действие, 1 метка) (Edit File): Может быть, вы захотите удалить некоторую важную информацию из корпоративного документа, или, возможно, отредактировать видео с камер наблюдения так, чтобы вас на них больше не было. Это требует 1 метки, а также проведения Встречной Проверки К. Взлома + Логика [Рейтинг киберколоды] против Рейтинга Устройства.

Стереть Метку (Сложное Действие) (Erase Mark): Может так случиться, что какие-то вражеские декеры захотят получить контроль над вашей киберколодой и поставят на нее метку, а вы захотите, чтобы она исчезла. Проведите Встречную Проверку К. Взлом + Логика [рейтинг киберколоды] против Воли + Интуиции, чтобы снять метку, которую вражеский декер поставил на вас.

Внимательность в Матрице (Сложное Действие) (Matrix Perception):
Некоторые декеры пытаются скрывать свои действия в матрице и работать тихо. Осторожные декеры высматривают таких людей, а также приглядывают за тем, не поместил ли кто-то свои метки на их устройства. Обнаружение подобных вещей может оказаться непростым занятием; декеры должны пройти проверку Оборудование + Интуиция (2), чтобы обнаружить спрятанные значки или персоны (включая все, что работают скрытно).

Выполнить Свободное Действие (1 метка): Если вы заставляете устройство выполнить Свободное Действие, например, смотрите через камеру — вам нужно иметь всего одну метку на устройстве. Никаких дополнительных испытаний не требуется выполнять для этих Свободных Действий.

Выполнить Простое Действие (2 метки): Если вы хотите заставить устройство выполнить Простое Действие — это потребует двух меток. Примером таких действий может быть возможность заставить беспроводной пистолет (то есть, пистолет со Смартлинком) извлечь магазин или выстрелить один раз. Это требует успешного проведения Встречной Проверки К. Взлома + Логика [Рейтинг киберколоды] против Рейтинга Устройства.

Выполнить Сложное Действие (3 метки): Заставить устройство выполнить Сложное Действие, например, устроить сбой устройства, требует 3 меток. Это также требует проведения успешно выполненной Встречной Проверки К. Взлома + Логика [Рейтинг киберколоды] против Рейтинга Устройства X 2.

Скрытная Работа (Простое Действие) (Run Silent): Вы переключаетесь в скрытный режим, чтобы вас было труднее засечь. Вы получаете штраф -2 к набору кубиков для всех действий в Матрице в скрытном режиме, так как в скрытном режиме для заметания следов вашего присутствия выделяется большое количество вычислительной мощности.

ДЕКЕР (Decker): Тот, кто исследует и использует технологии в общем и Матрицу в частности, часто незаконно и иногда с преступными намерениями.
ТОЧКА (от Технический Объектный Числовой Компонент): Данные, привязанные к значкам СРО в рамках дополненной реальности.
ДРОН: Беспилотный транспорт, обычно управляемый через прямое беспроводное соединение или через Матрицу.
ФАЕРВОЛЛ: Программа, которая защищает узел от угрозы вторжения.
СХЕМА (GRID): Ряд взаимосвязанных сетей.
ЗНАЧОК: Виртуальное представление программы в Матрице.
ЛОКАЛЬНАЯ ЕДИНИЦА ДЕАКТИВАЦИИ (ЛЕД): Любое программное обеспечение, установленное в компьютерную систему (хост) с единственной целью защитить эту систему от не авторизованных пользователей. Читается как «лёд».
ДЖЕКПОИНТ: Любое физическое место, которое обеспечивает доступ в Матрицу через проводное подключение.
МАТРИЦА: Всемирная телекоммуникационная сеть.
ЗАЦЕПИЛСЯ: Жаргонное выражение, обозначающее подключение к Матрице.
СЕТИ: Взаимодействующие группы компьютеризированных устройств.

ПРОГРАММЫ

Программы помогают декеру в работе. В рамках этих кратких правил, здесь представлены две программы — Эксплоит, который добавляет 2 кубика к действиям, которые проводятся чтобы поместить метку, и Развилка, которая позволяет выполнить одно и то же действие в отношении двух различных целей.

РОЛЕВАЯ ИГРА В МАТРИЦЕ

Следует отметить, что по сравнению с остальной частью этих правил быстрого старта, правила о том, как использовать матрицу выглядят поверхностными. Это было сделано специально, не только для того, чтобы подчеркнуть ролевую основу матрицы, но и для того, чтобы ничем не ограничивать воображения игроков и Ведущего во время приключения! Как только игроки начнут изучать более конкретные правила матрицы, которые можно найти в *пятом издании Shadowrun*, они обнаружат множество интересных дополнительных правил. Например, в этих правилах Быстрого старта, игроки могут взломать некоторые из устройств в МакХаге и использовать их для причинения проблем другим, если броски костей им позволят. Однако, владельцам таких устройств не нравится, когда декеры управляют их системами и по этому они заводят охрану; декеры-охранники могут огрызаться такими же серьезными и смертоносными способностями, как и заклятье Манашар или мощнейшее оружие.

ПРИМЕР: ДЕКЕР

ФАСТФУД БОЙ

Сразу после того, как игроки вошли в МакХаг, Ведущий решает бросить их прямо в пекло и начинается перестрелка. И пока три другие персонажа решают напрямую расправиться с угрозой, Декер делает то, что у нее получается лучше всего, и прячется за кучей мешков с углем, одновременно взламывая устройства ресторана.

Устройства здесь обладают беспроводным подключением, так что ей нет никакой необходимости подключаться к чему-то напрямую: она просто достает свою киберколоду и приступает к работе.

Декер замечает охранные турели, свисающие с потолка и решает, что дела пойдут на лад, если она сможет получить управление над одной из них.

Первый шаг — это поставить метку на турелях, и две метки, если Декер хочет начать стрелять. Мастер решает, что Декер получает штраф -1 из-за отвлечения во время перестрелки: штраф маленький, потому что Декер находится на задворках действия и напрямую по ней огонь не идет. Ведущий говорит игроку, что Порог равен 3. Игрок решает использовать программу Развилка, чтобы подключится к двум пушкам одновременно, ее конечным количеством кубиков становится 12 [Ч (значение навыка К. Взлом) + 7 (значение Логики) + 2 бонус Эксплоита -1 (ситуационный модификатор для перестрелки) = 12]. Она выбрасывает 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3, Ч, 5, 5, 6, 6. С четырьмя успехами Декер проходит Порог и ставит метку на каждую пушку. Во время следующей своей Фазы Действий, она бросает 12 кубиков снова и получает 1, 2, 2, 3, 3, Ч, Ч, 5, 5, 6, 6. Пять успехов в этот раз! Она имеет теперь две метки на каждой пушке.

ЖАРГОН МАТРИЦЫ, ПРОДОЛЖЕНИЕ

ОПЕРАЦИАОННАЯ СИСТЕМА (ОС): Главная программа, управляющая определенным устройством.

ОБЛАСТЬ ПЕРСОНАЛЬНОЙ СЕТИ (ОПС): Сеть, созданная всеми связанными беспроводным подключением электронными устройствами, которые носит с собой (или в себе) человек. Коммлинк обычно является главным хабом этой сети.

ПЕРСОНА: Программа «оболочка», которая представляет пользователя в Матрице; значок пользователя.

СИМЧУВСТВО (также сим, или симвремя): Оборудование и программы, которые позволяют пользователю почувствовать записанные ощущения кого-нибудь другого.

ГРУППА НАВЫКОВ КРЭКИНГ

Кибербой

Электронная Война

Компьютерный Взлом

ГРУППА НАВЫКОВ ЭЛЕКТРОНИКА

Компьютеры

Оборудование

Программы

ПРИМЕР: ДЕКЕР
ФАСТФУД БОЙ, ПРОДОЛЖЕНИЕ

А теперь пришла пора переходить к делу. В свою следующую Фазу Действий, она стреляет из оружия, делая по одному выстрелу из каждой пушки. Это Простое Действие, и благодаря своей программе Развилка она может выстрелить из каждой пушки.

Она бросает К. Взлом Ч + Логика 7: ее Эксплоит не помогает в этой проверке и она все еще страдает от штрафа -1 из-за участия в перестрелке. Всего получается 10 кубиков. Она выбрасывает 1, 1, 2, 3, 3, Ч, Ч, 5, 6 — это два успеха. Каждая из турелей получает возможность сопротивляться пройдя проверку Рейтинга Устройства равную 3. Одна из них выбрасывает 2, Ч, Ч, без успехов, а другая выбрасывает 1, 5, 6 с двумя успехами. Декер может выстрелить из одной пушки, но не из второй — видимо, ее виртуальная хватка на этой турели еще не достаточно сильна.

В ресторане находится достаточно устройств, над которыми Декер может попытаться захватить контроль. Она может включить на максимум АвтоГриль или убедиться, что под чанами фритюрницы разгорится огонь, и они окажутся заполненными кипящим маслом. В мире, наполненном беспроводными подключениями и электроникой, возможности Декера часто ограничиваются лишь ее воображением.

ФАСТФУД БОЙ

Фастфуд Бой (так же известный как **Бой Едой 5.0**) — это быстрая и жестокая драка с небольшим оттенком драмы, разработанная для того чтобы дать ведущему и игрокам возможность ощутить, как правила *Shadowrun Пятой Редакции* работают на практике. На данном этапе не слишком волнуйтесь об отыгрыше. Просто сконцентрируйтесь на бросках кубиков и получении высоко холестеринового веселья.

Каждый игрок должен выбрать одного из Готовых Персонажей. Враги в этом сценарии — это толпа заносчивых громил, а еще сюда добавлено немного Матрицы и магии, чтобы вещи были еще интереснее.

КРАТКИЙ ОБЗОР

Джордж Хемптон, местный бизнесмен и владелец Hampton Holistic Healthcare, немного задержал свои выплаты за безопасность небольшой мафиозной семье, и его дочь—подросток Мокси была похищена в качестве залога до тех пор, пока он не накопит достаточно ньюйен. По причинам, о которых он не хочет говорить, Хэмптон не может выплатить всю сумму, которую требуют бандиты, но он готов выплатить небольшую сумму бегущим в тенях, чтобы они смогли ее вернуть — желательно невредимой. Хэмптон передает бегущим информацию о Вичензо «Вике» Фрателли, он считает, что этот бандит может стать самым простым источником информации. Вик часто зависает в местном МакХаге, который является довольно популярным местом. МакХаг — это родной дом Зверя™, обеспечивающей потребителя тремя тысячами процентов от рекомендуемой дневной нормы жира, а еще, по какой-то причине, этот ресторан является любимым местом для встреч семьи Фрателли. Обычные мафиози выбирают своими притонами бары или небольшие ресторанчики, но Фрателли просто обожают свой фастфуд.

Настоящей причиной, по которой Фрателли часто посещают это место, является то, что этим кафе владеет семья Вика, что позволяет им использовать это место в качестве законного делового прикрытия, при этом они могут не волноваться, что Корпорация МакХаг станет совать свой нос туда, куда не нужно.

Игроки могут увидеть, как Вик заходит в МакХаг, и также могут войти вслед за ним. Вик наслаждается своим сандвичем внутри ресторана. Игроки, пытающиеся вытрясти из Вика информацию или как-то иначе конфликтующие с ним или пристающие к нему, привлекут внимание команды МакХага, а все из них являются гангстерами, что приведет к перестрелке.

ЭТОТ РАЗДЕЛ ТОЛЬКО ДЛЯ ВЕДУЩИХ!

Когда игроки зачистят место, они смогут услышать крики и стук из подсобных помещений. Если они пойдут на звук, то найдут Мокси, запертую в морозильнике в комнатах, где готовится еда. После того, как они отопрут дверь, персонажи найдут бандита, лежащего без сознания у ног Мокси. Когда она услышала звуки выстрелов, ей удалось обезвредить охранника, толкнув полку и скинув на его голову двадцати килограммовую коробку замороженных сойбургеров. Однако, она не смогла открыть дверь, потому что та была закрыта снаружи. Игроки также могут заметить несколько завернутых в ткань предметов, которые по форме и размеру похожи на человеческие тела. Если игроки надавят на бандитов, они могут получить больше информации, способной помочь Хэмптону избавиться от его финансовых проблем.

ТАК ИМ И СКАЖИТЕ

Кое-какие контакты помогли вам выйти на связь с мистером Джорджем Хэмптоном. Кажется владелец местного бизнеса потерял кое-что, и он хотел бы это что-то вернуть.

Внутри Hampton Holistic Healthcare выглядит как будто в помещении взорвался вигвам шамана, а его части раскидало по комнатам, и эта версия возможно не так уж и далека от правды. Хэмптон, однако, не соответствует обычному облику шамана; чисто выбритый эльф средних лет одет в очень стильный костюм, но выглядит так, будто он не спал несколько дней.

«Гангстеры забрали мою дочь, Мокси», говорит он вам. «Я плачу им за защиту, чтобы они держали банды подальше от моей собственности, но в последнее время дела шли не слишком хорошо и я не смог заплатить месячную пошлину. Фрателли будут держать ее в заложниках до тех пор, пока я не смогу им заплатить. А если я не смогу заплатить вообще — что же, достаточно сказать, что на семнадцатилетие я купил Мокси действительно милое колечко, а потом оказалось, что Фрателли могут использовать резак для сигар не только для того чтобы отрезать одни сигары.»
«Я не могу предложить вам много денег — ведь у меня даже не наберется их, для того чтобы выкупить собственную дочь — но я могу дать вам по пять сотен каждому, плюс обеспечу бесплатным промыванием желудка или колоноскопией».

КОГДА ПЕРСОНАЖИ СОГЛАСЯТСЯ НА РАБОТУ, ПРОЧИТАЙТЕ ЭТОТ ТЕКСТ ВСЛУХ:
«Думаю, что лучший способ найти зацепку о том, где она находится», говорит Хэмптон, «это проследить за Виком Фрателли. Он звезд с неба хватает, так что вы сможете вытрясти из него немного инфы без риска засветиться.»
«И еще, если вы решите воспользоваться силой не только слов при возвращении моей дочери, я был бы рад, чтобы вы сделали все так, будто виноват кто-то другой. И еще, я бы с радостью накинул еще пять сотен, если бы вы смогли скинуть Фрателли с моей шеи хоть на время».

КОГДА ПЕРСОНАЖИ ПОДЪЕДУТ К МАКХАГ, ПРОЧИТАЙТЕ ЭТОТ ТЕКСТ ВСЛУХ:
Вы можете почувствовать запах жира и других побочных продуктов от приготовления еды задолго до того, как зайдете внутрь.
Чтобы вы знали, МакХаг никогда не подавал настоящего, натурального мяса за всю историю своего существования. МакХаг берет концепцию «обеда в дешевом маленьком кафе», применяет его к фастфуду и увеличивает жирность продуктов в три раза. Если вы собираетесь заказать оттуда что-нибудь на вынос, то сможете видеть прямо насквозь бумажного пакета, а еще, скорее всего, бургер и жареная картошка, которую вы заказали, вывалятся через дно пакета до того, как вы успеете добраться до своей квартиры. Санки Хага названы так потому, что используют ваш пищевой тракт как горку, с которой скатываются. Извилистую горку. Заказ чего-либо из меню неизбежно приведет к печали и сожалениям. Кто бы не готовил эти штуки, похоже его нужно посадить за нарушение десятка различных законов о защите природы и за угрозу здоровью. Но, *черт возьми*, пахнут они потрясающе. А еще они чертовски дешевые. От этого предложения невозможно отказаться.
Снаружи это конкретное здание выглядит довольно новым, что скорее всего означает, что его снесли под основание и перестроили заново около пяти лет назад, чтобы соответствовать корпоративной политике МакХага о чистоте. Большой макропластовый знак рядом с дверью громко сообщает, «Приносите с собой голод, но оружие оставьте дома! Спасибо! - Лу МакХаг.» На вывеске изображено улыбающееся клоунское лицо талисмана МагХага, которое скорее всего вы еще раз увидите в сегодняшних кошмарах.

КОГДА ПЕРСОНАЖИ ВОЙДУТ В МАКХАГ, ПРОЧИТАЙТЕ ЭТОТ ТЕКСТ ВСЛУХ:
Стандарты МакХага определенно улетели в трубу за последние несколько лет. Только зайдя внутрь вы уже можете сказать, что это местечко купило франшизу, а не управляется самой корпорацией. Даже не смотря на то, что за последние пять лет это место было полностью перестроено, грязь уже скопилась между плитками на полу, а макропластовые столы и стулья выглядят так, будто отправились в ад и вернулись обратно. К тому же, система охраны ресторана пришла в серьезный упадок. Кафе Корпорации МакХаг обычно содержат где-то пятерых охранников на посту, но тому, кто владеет конкретно этой дырой, хватает средств лишь на одно сильно скучающего охранника, стоящего в открытой двери, что либо невероятно высокомерно, либо крайне глупо. Может быть другой охранник, стоящий на посту — если другой охранник вообще *есть* — сейчас находится в уборной.

ЗАЦЕПКИ

Игроки должны рассчитывать на то, что здесь они встретят и возможно допросят бандита. Кроме пары странностей, вроде количества охраны, ведущий должен описывать это место, как обычную, повседневную забегаловку с бургерами — хотя называть «бургерами» те бутерброды, что подают здесь, это как минимум преувеличение. Не стесняйтесь добавить парочку ярких подсказок, которые могут навести игроков на мысль о том, что на самом деле этим заведением управляет мафия, например то, что Вик называет охранников и персонал по имени, или возможно, что некоторые кухонные работники выглядят уж слишком крепко сложенными для простых бургероделов.

ЗА КУЛИСАМИ

В МАКХАГЕ

Этот МакХаг недавно перестроили, чтобы он соответствовал стандартам Корпорации МакХаг в области чистоты и здоровья. Таким образом, эти места представляют собой новое и улучшенное устройство заведения.

Зал: Этот зал выглядит как и все остальные залы МагХага, существующие на этой планете: большой, плитка на полу сделана похожей на глину, сиденья широко расставлены. Места для посетителей состоят из столов и стульев из макропласта, стоящих на металлических стержнях. Так как одна из особенностей МакХага — это охрана (или ее иллюзия) посетителей, в помещении нет стендов, так как они обеспечат укрытие в случае перестрелки. Однако, у входа расположены несколько мусорных баков, которые могут обеспечить небольшое укрытие (Структура 5, Броня 4). В зале так же находится молодой, но крепкий на вид парень в уродливой желто-красной униформе, который моет пол.

Уборные: Уборные в этом заведении являются, пожалуй, самыми чистыми во всей округе. Говорите, что хотите о МакХаг, но полы в их уборных чисты настолько, что с них можно есть (в отличии от пола самого ресторана). В уборных находятся автоматические туалеты, писсуары, раковины, мыльницы, сушилки для рук и у всех их Рейтинг Устройства 1.

Стойка у фасада: У стойки установлена интерактивная консоль, через которую посетители могут сделать заказ, произнеся его вслух или нажав подходящие кнопки. Большинство предпочитает кнопки, так как распознавание голоса может перепутать заказы, но одному лишь Призраку известно о том, какие микробы живут на кнопках. Сама же стойка сделана из металлической столешницы, установленной на пласкритовые блоки (Структура 11, Броня 14).

Зона приготовления Еды: Пол в зоне приготовления еды удивительно скользкий благодаря накопленному за годы жиру. Любой персонаж или НИП, который пытается пробежать через или в эту область должен пройти Проверку Реакции (2) или поскользнуться и упасть, пропустив остаток своих действий до своей следующей Фазы Действий. Идущие шагом персонажи не подвержены штрафам или проверкам.

Промышленный Холодильник/Морозильник: Промышленный холодильник — это место где хранятся все скоропортящиеся продукты, такие как замороженные лепешки и яйце заменители. В большинстве МакХагов холодильники не запирают, но здесь бандиты хранят трупы, так что он остается закрытым большую часть времени.

Офис менеджера: Офис менеджера находится в углу, рядом с промышленным холодильником. Когда персонажи заходят в МакХаг, офис закрыт, а Фрэнк Фрателли находится внутри и работает. Двери офиса остаются закрытыми до тех пор, пока Фрэнк не высунется, чтобы наорать на работников кухни, пока не сработает тихая тревога или пока Фрэнк не услышит выстрелы.

Кладовка: В кладовке хранятся сухие не скоропортящиеся продуктам, такие как дегидрированный луковый заменитель или пакетики с приправами. Эта комната обычно остается незапертой, чтобы обеспечивать работникам быстрый доступ к продуктам.

ОХРАНА

МакХаг может похвастаться следующими охранными мерами:

Единственный заметный гангстер «охранник», Люси Фрателли, стоит на посту в зале. Этого охранника видно сквозь окна фасада, которые сделаны из баллистического стекла (Структура 5, Броня 4).

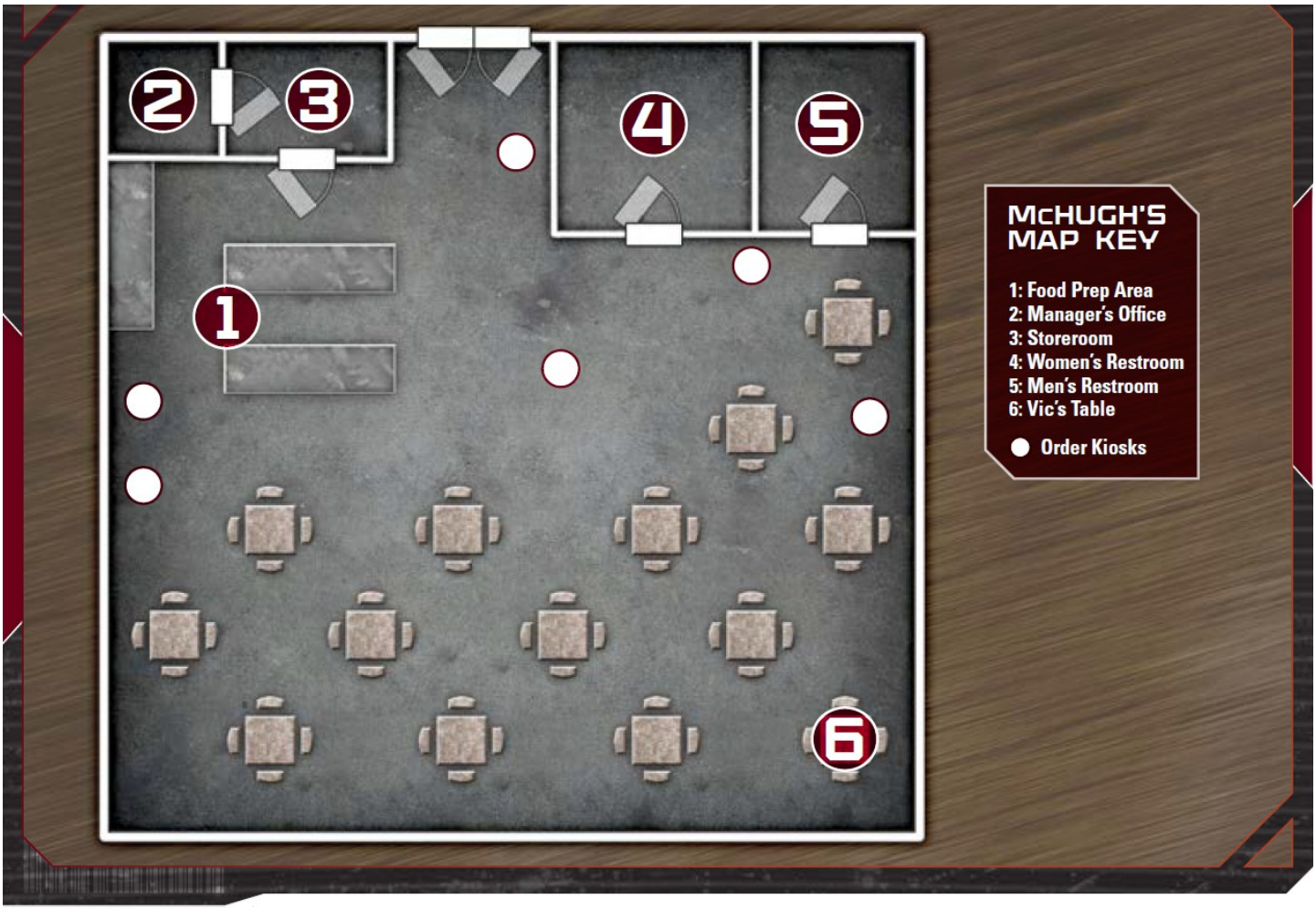
Рядом с дверьми фасада с обоих сторон располагаются кадки с растениями. Эти кадки прочно засели в земле и были укреплены стальными прутами для того, чтобы не дать возможности автомобилям пробить двери. Любая попытка взять здание на таран приведет к автоматической автомобильной катастрофе.

Двери фасада незаперты, но на них установлен металлоискатель с Рейтингом 3. В идеале, персонаж-декер должен взять на себя обезвреживание этого сканера. В ином же случае, если персонажи активируют сканер, то Вик Фрателли, охранник на посту и весь кухонный персонал достанут свое оружие и велят персонажам сваливать.

Черный ход и офис менеджера охраняются магнитным замком с Рейтингом 5, который с помощью отпечатка пальца могут открыть только Вик или охранник.

На двери кладовки установлен магнитный замок с Рейтингом 3, но обычно она открыта.

Промышленный холодильник закрыт на магнитный замок с Рейтингом 4. Вик и менеджер по смене имеют открывающие его ключи.



Две скрытые автоматические турели установлены в потолке около фасадной стойки и появятся при активации. Каждая обладает Рейтингом Устройства 3. Патси может активировать их удаленно, если это понадобиться, но как только они будут запущены, каждая пушка будет работать независимо, не требуя дальнейшего ввода данных. Турели могут быть направлены только в зал и не могут стрелять по целям, стоящим прямо под ними. Считайте, что каждая турель обладает навыком Пистолеты, равным 3 и может наносить повреждения со Значением Урона 5Ф в ПА режиме огня.

КУХОННАЯ ТЕХНИКА

Если ее решат взломать, считайте, что у всей кухонной техники в зоне приготовления еды Рейтинг Устройства равен 2. Здесь указаны все устройства, которые расположены в зоне приготовления еды.

АвтоГриль: АвтоГриль может приготовить практически любой замороженный заменитель мяса — такой как криль и соевые лепешки — в считанные секунды до идеальной температуры, с помощью дуги электрического тока, проведенной сквозь него. Затем лепешки проходят процесс нагрева, добавляющий им фирменные полоски от гриля. Любой попавший под электрическую дугу должен пройти проверку на снижение повреждения со Значением Урона 6Ф. Любой, чья голова или руки попадут под нагретый пресс должен пройти проверку на снижение повреждения от ожога со Значением Урона 3Ф, и они не могут добавлять свое значение брони к этой проверке.

Чаны для Жарки: Сеть кафе МакХаг известна своей картошкой фри, и одним из секретов приготовления является фритюрница промышленного масштаба, заполненная патентованным, полностью синтетическим маслом для жарки. Эти чаны достаточно большие, чтобы все тело человека могло поместиться в него, и несчастные случаи с участием работников МакХага и фритюрниц происходят почти что регулярно. Любой, кто дотронется до горячего масла во фритюрнице не важно в каком количестве должен пройти проверку на снижение повреждения со Значением Урона 7Ф.

Промышленный резак Маринада™: МакХаг также известен за свой нарезанный

«Маринад™», хотя все еще ходят яростные споры о том, сделан ли Маринад™ из *настоящих* маринованных огурцов или каких-то тщательно воссозданных заменителей, использующих за основу какой-то лабораторный продукт. Промышленный резак Маринада™ берет несколько целых «маринованных огурцов» и разрезает их всех одновременно набором лезвий. Любой, кому настолько не повезло, что он попал в резак во время работы, должен пройти проверку на сопротивление повреждению со Значением Урона 15Ф.

Регидратор: Промышленный регидратор является фактически большой трубой с солевым раствором, которую кухонные работники используют чтобы восстанавливать пищевые продукты, такие как луковые или томатные заменители. Сам регидратор не слишком опасен; однако, если чья-нибудь голова удерживается под водой, этому кому-то придется противостоять урону со Значением 5 Оглушающий, за боевой ход до тех пор, пока он не высвободится или не упадет без сознания. Значение брони не используется при проверке на сопротивление урону.

ВАЖНЫЕ ЛЮДИ

ПЕРСОНАЛ МАКХАГА

Персонал, работающий в этом МакХаге — довольно интересная компания людей. Все они выглядят слишком старыми для работы в забегаловке и обладают внушающим, крепким телосложением. Персонал состоит из различных членов семьи Фрателли.

Вик: Винченцо Фрателли иногда работает охранником или тем, кто понадобиться его брату Фрэнку в данный момент. Сегодня, однако, у него выходной, и он пришел чтобы поболтать с парнями и спокойно поесть. Не смотря на то, что он пришел обедать в забегаловку, Вик одет на отлично, в неплохой пиджак и черный галстук — классический наряд гангстера. К сожалению, он пролил немного соуса неопределимого вида на свой лацкан, так что, скорее всего, позже ему придется зайти в химчистку.

Фрэнк: Старший брат Вика Франко сейчас является текущим менеджером смены и он начинает эту сцену в своем офисе, до тех пор, пока кто-нибудь не активирует тихую тревогу, или не начнется перестрелка. Он будет время от времени высовываться и кричать на одного из работников, чтобы тот перестал бездельничать: «Если есть время спать, значит есть время пахать». Из всего сегодняшнего персонала Фрэнк одет лучше всех, в рубашку на пуговицах и галстук, но он бы предпочел носить что-нибудь, напоминающие костюм Вика. Прикрепленные к отвороту и бейсболке значки, которые дают за хорошую работу, на самом деле являются магическими талисманами (они не будут влиять на игру).

Дипси: Племянник Вика и Фрэнка Деметрио — относительно молодой и добродушный, но довольно медлительный, возможно из-за того, что ест слишком много чипсов. С другой стороны, он силен как бык. Уже в течение нескольких недель бедный парень застрял на должности уборщика зала и туалетов, а также мусорщика. Он может буквально убить за более ответственную должность. Пока что Фрэнк даже на сантиметр не изменил свое мнение в этом вопросе, так что Дипси начинает драить полы уже в миллионный раз. Дипси одет в ужасную желто-красную униформу МакХага, которая дополнена красным козырьком.

Патси: Кузен Вика и Фрэнка Патрицио, компьютерный гений, работает на кухне, занимаясь доставкой еды для посетителей. Если вы найдете плевок в своем сандвиче, скорее всего сделал это Патси. Он страстно ненавидит свою работу и часто жалуется Фрэнку или Вику — иногда в присутствии посетителей — что жизнь гангстера должна состоять из перестрелок, а не переворачивания бургеров. Патси также одет в ужасную униформу МакХага, но он отказывается носить этот дурацкий козырек. Кому какое дело, если несколько волос попадут в бургер? Ведь это лишний протеин для клиента за те же ньюйены, верно?

Люси: Еще один кузен Вика и Фрэнка, Лючиано Фрателли работает охранником МакХага. Люси — единственный представитель персонала МакХага, который выглядит, будто находится на своем месте. Сегодня он немного волнуется, так как его брат слег с тяжелым случаем пищевого отравления и ему пришлось взять отгул. Люси не пытается скрыть одетую броню, которая покрашена в желтый и красный, чтобы соответствовать декору ресторана.

Фэб: Дальнему родственнику Фрателли, Фабрицио, поручили грязную работу охраны Мокси в промышленном холодильнике. Он уже будет находится без сознания, когда его найдут персонажи, так как двадцати килограммовая коробка замороженного мясного заменителя, упавшая прямо на башку, имеет привычку оказывать на людей подобный эффект.

СЛУЧАЙНЫЕ ОЧЕВИДЦЫ

Так как все заведения МакХага открыты двадцать четыре часа в сутки, как минимум несколько посетителей всегда находятся в ресторанчике, даже после полуночи. Когда персонажи зайдут внутрь этого МакХага, внутри перечисленные ниже люди будут есть то, что можно с натяжкой назвать едой.

Дик и Триша Симмонс: Дик и Триша — отец и дочь. Дик — мужчина средних лет, а Трише где-то десять. Дик и мама Триши развелись несколько лет назад, и судя по изможденному лицу Дика, развод был нелегким. Чтобы вернуться к своей бывшей, Дик водит Тришу только в фастфуд кафе в дни своей опеки. До сих пор этот план стать для Триши «веселым родителем» работает: кажется, Триша уже подсела на сахар и продукты повышенной жирности, а сейчас она играет с не опознаваемой пластиковой игрушкой из Джолли Мила.

Карлос Мартинез: Карлос — двадцатилетний орк. Судя по шести пустым чашкам сойкофе на его столе и учебнику, который он читает в ДР, он собирается остаться на всю ночь, чтобы готовиться к поступлению в колледж. Он вырос в суровом районе, в котором часто буйствовали банды, так что грубый вид работников персонала его не беспокоит. У него есть керамический нож во внутреннем кармане, просто на тот случай, если кто-то решит до него докопаться.

Стюарт Ротшильд: Стюарт — еще один местный бизнесмен, чье дело находится под «защитой» бандитов. С ним поступили так же, как и с Джорджом Хэмптоном, но он решил взять проблему в свои руки. Где-то две-три ночи в неделю, он забредает в МакХаг с комбинированным скрытым пистолетом, так как он поклялся убить Вика Фрателли за то, что тот уничтожил его бизнес. Однако, каждый раз Стюарт трусит и заканчивается все заказом чего-нибудь из меню, чтобы избежать подозрений. Сегодня, он все же сможет это сделать. Или нет. Стюарт еще не уверен в своем плане. Возможно, он попытается еще раз через пару дней. Чтобы отыграть это, ведущий может решить, что Стюарт будет проводить Проверку Воли (2). Если он пройдет, то наконец, сможет взять себя в руки и попытаться выполнить свой план.

НЕ СЛИШКОМ ПРИЯТНЫЙ ОБЕД

Персонажи могут заказать что-нибудь из меню, если они захотят, а ведущий должен должен поощрять игроков на это, ведь это добавит немного выразительности сцене или даже ослабит подозрения Вика в том, что персонажи не простые посетители, зашедшие в поисках быстрого перекуса.

НАЧИНАЕМ ШУМИХУ

ПРЕЖДЕ ЧЕМ ИГРОКИ ВСТРЕТЯТСЯ С ВИКОМ

Вик Фрателли сидит за столом, который находится ближе всего к стойке у фасада. Когда персонажи подходят к нему, он ест Зверь™ бургер (а второй Зверь™ бургер ожидает своей очереди на подносе). Он становится серьезно раздраженным, когда к нему приближаются, не зависимо от того, какой подход используют игроки, так как вполне очевидно, что они прерывают его обед.

Он относится к персонажам с чрезмерным подозрением.

ПОСЛЕ ТОГО, КАК ИГРОКИ ВСТРЕТЯТСЯ С ВИКОМ

Если персонажи подходят к Вику, не выказывая угрозы, он тихо предупреждает других гангстеров в ресторане об этой проблеме, используя жест рукой или какой-нибудь другой тихий способ, который персонажи могут заметить Проверкой Восприятия + Интуиция (2). Гангстеры на кухне начинают доставать свое оружие.

Если персонажи начнут угрожать Вику, словами или оружием, он достает свою пушку и довольно невежливо приказывает сделать из них фарш.

Теперь игроки должны кинуть на Инициативу. Кажется, картошка попала в жир!

СТАТИСТИКА

В описаниях навыков, числа в квадратных скобках являются итоговым набором кубиков (Навык + значение связанного Атрибута). Значение Урона, указанное для оружия ближнего боя, уже учитывает Силу владельца.

МЕНЮ	
БЛЮДО	**ЦЕНА**
Стандарт — сойбургер с Маринадом™	2¥
Хаг™ — сойбургер с сырозаменителем и Маринадом™	3¥
Зверь™ — тройной сойбургер с сырозаменителем и жаренным яйцезаменителем	5¥
Зверь Делюкс™ — Зверь™, теперь с тремя полосками беконозаменителя!	7¥
Джолли Мил — сойбургер, ХагФри и игрушка-сюрприз!	5¥
Санки Хага (3) — мини сойбургеры с сырозаменителем.	3¥
Криллер™ — пирожок с крилем, зажаренный до совершенства, и добавлением сырозаменителя.	3¥
Криллер Делюкс — пирожок с крилем, зажаренный до совершенства. Теперь так же с Маринадом™!	5¥
Яйцер™ — жаренный яйцезаменитель и сырозаменитель.	3¥
ХагФри — в ручную нарезанная маниока, приготовленная для глубокой прожарки с использованием нашего секретного способа! В трех различных порциях!	2¥/4¥/6¥
Зеленая Тарелка — вегетарианский салат с Маринадом™	4¥
Хрюхрюн™ — пирожок со вкусом свинины, в который добавлен вкус Барбекю!	4¥
Сойкофе (обычный или «без кофе»)	1¥
Сойшейк (5 вкусов)	2¥
Соймороженое (15 вкусов)	2¥

ПИЩЕВОЕ ОТРАВЛЕНИЕ	
Если игрок съест что-нибудь в этом ресторане, он должен провести проверку Тела и узнать результат из этой таблицы:	
УСПЕХИ	**РЕЗУЛЬТАТ**
0	Персонаж получает пищевое отравление. Бросок на Сопротивление Ч Огл.
1	Персонаж получает боль в животе. Сопротивление 2 Огл.
2	Персонаж страдает от кислотного рефлюкса. Сопротивление 1 Огл.
3+	Сейчас персонаж уклонился от пули, но он может испытать расстройство желудка позже.
Глюк	Персонажу нужно быстро и аккуратно добежать до туалета. Он должен немедленно пройти Проверку Тела (1), или пережить одну смущающую неприятность.

ВИНЧЕНЦО «ВИК» ФРАТЕЛЛИ								
Т	П	Р	С	В	Л	И	О	ЭСС
5	5	4	4	4	3	4	4	5
Инициатива	8+1К6							
Экран Состояния	11							
Пределы	Физический 6, Ментальный 5, Социальный 6							
Броня	10							
Навыки	Запугивание 3 [7], Пистолеты 3 [8], Безоружный Бой 2 [7]							
Аугментации	Кожное Покрытие (Значение Брони 2)							
Снаряжение	Ares Predator V [Крупнокалиберный Пистолет, Точность 5(7), ЗУ 6Ф, ПБ -1, Дальность 0-5м (К, -0), 6-20м (С, -1)] 5 обойм (15 патронов в обойме) Кастеты [Безоружный Бой, Дальность -, ЗУ 5Ф] Деловой Костюм Акционера (Значение Брони: 8)							

ФРАНКО «ФРЭНК» ФРАТЕЛЛИ									
Т	П	Р	С	В	Л	И	О	ЭСС	М
4	4	3	3	5	4	3	4	6	5
Инициатива	6+1К6								
Экран Состояния	10(11)								
Пределы	Физический 5, Ментальный 6, Социальный 7								
Броня	8								
Навыки	Противостояние Заклинаниям 2 [7], Запугивание 3 [7], Пистолеты 2 [6], Безоружный Бой 2 [6], Активация Заклинаний 2 [7]								
Снаряжение	Colt America L36 [Малокалиберный Пистолет, Точность 6(8), ЗУ 5Ф, ПБ -, Дальность 0-5м (К, -0), 6-15м (С, -1)] 5 обойм (16 патронов в обойме) Деловой Костюм Акционера (Значение Брони: 8)								
Заклинания	**Агония** [Тип: М; Дальность: ЛоВ; Урон: (равен количеству выигранных успехов)Ф; Длительность: Устойчивое; нанесенный урон временный и исчезает, когда завершается заклятье; Значение Иссушения Возд.-4] **Броня** [Тип: Ф; Дальность: ЛоВ; Длительность: Устойчивое; добавляет количество успехов к Значению Брони, суммируется с одетой Броней; Значение Иссушения Возд.] **Замешательство** [Тип: М; Дальность: ЛоВ; Длительность: Устойчивое; -1 к модификатору набора кубиков цели								

	за успех; Значение Иссушения Возд.-3] **Маназаряд** [Тип: М; Дальность: ЛоВ; Урон: (равен количеству успехов)Ф; Длительность: Мгновенно; Значение Иссушения Возд.-2]

ДЕМЕТРИО «ДИПСИ» ФРАТЕЛЛИ

Т	П	Р	С	В	Л	И	О	ЭСС
4	3	4	5	2	2	2	3	5,9

Инициатива	8+1К6
Экран Состояния	10
Пределы	Физический 6, Ментальный 3, Социальный 5
Броня	10
Навыки	Дубинки 4 [7], Пистолеты 3 [8], Безоружный Бой 2 [5]
Аугментации	Датаджек
Снаряжение	Colt America L36 [Малокалиберный Пистолет, Точность 6(8), ЗУ 5Ф, ПБ -, Дальность 0-5м (К, -0), 6-15м (С, -1)] 5 обойм (16 патронов в обойме) Деловой Костюм Акционера (Значение Брони: 8) Швабра [Дубинка, Дальность 2, ЗУ 8 Ог, ПБ -]

ПАТРИЦИО «ПАТСИ» ФРАТЕЛЛИ

Т	П	Р	С	В	Л	И	О	ЭСС
4	4	4	3	3	4	3	3	5,9

Инициатива	7+1К6
Экран Состояния	10
Пределы	Физический 5, Ментальный 5, Социальный 5
Броня	8
Навыки	Запугивание 3 [7], К.Взлом 3 [7], Восприятие 3 [6], Пистолеты 3 [7], Безоружный Бой 3 [7]
Аугментации	Датаджек
Снаряжение Матрицы	Microtronica Azteca 200 [Рейтинг Устройства: 2, Набор Атрибутов А.В.ВЫ.Ф.: 5/4/3/2, Программы: 2] Эксплоит [+2 бонус к Значению Верткости] Молот [+2 бонус к Значению Урона при успешных атаках в Матрице]
Снаряжение	Ares Predator V [Крупнокалиберный Пистолет, Точность 5(7), ЗУ 6Ф, ПБ -1, Дальность 0-5м (К, -0), 6-20м (С, -1)] 5 обойм (15 патронов в обойме) Деловой Костюм Акционера (Значение Брони: 8)

ЛЮЧИАНО «ЛЮСИ» ФРАТЕЛЛИ

Т	П	Р	С	В	Л	И	О	ЭСС
4(5)	4	3	4(6)	4	3	4	3	4,5

Инициатива	9+1К6
Экран Состояния	10(11)
Пределы	Физический 7, Ментальный 5, Социальный 5
Броня	12
Навыки	Запугивание 3 [5], Восприятие 2[7], Пистолеты 3 [7], Безоружный Бой 3 [7]
Аугментации	Правая кибер-рука (С+2), Пластиковая Обшивка Костей (Т+1)
Снаряжение	Colt Government 2066 [Крупнокалиберный Пистолет, Точность 6, ЗУ 6Ф, ПБ -1, Дальность 0-5м (К, -0), 6-20м (С, -1)] 5 обойм (14 патронов в обойме) Кастеты [Безоружный Бой, Дальность -, ЗУ 7Ф] Бронекуртка (Значение Брони: 12)

СТЮАРТ РОТШИЛЬД

Т	П	Р	С	В	Л	И	О	ЭСС
3	4	5	2	2	5	3	5	5,9

Инициатива	7+1К6
Экран Состояния	10
Пределы	Физический 4, Ментальный 5, Социальный 6
Броня	9
Навыки	Восприятие 3 [6], Пистолеты 1 [5], Безоружный Бой 2 [6]
Аугментации	Датаджек
Снаряжение	Streetline Special [Пистолет Скрытного Ношения, Точность 4, ЗУ 4Ф, ПБ -, Дальность 0-5м (К, -0), 6-15м (С, -1)] 2 обоймы (6 патронов в обойме) Кастеты [Безоружный Бой, Дальность -, ЗУ 5Ф] Бронированный плащ (Значение Брони: 9)

ОТЛАДКА

Если игроки решат подождать снаружи МакХага вместо того, чтобы идти внутрь, они заметят, что Вик не покидает ресторан, что должно заставить их войти в это заведение.

Другой причиной зайти внутрь будет то, что Хэмптон предложит им устроить встречу между Виком и персонажами, которая пройдет в МакХаге. Ни Хэмптон, ни персонажи не знают, что ресторан является прикрытием для гангстеров.

Если нужно сделать так, чтобы персонажи не забегали внутрь с пушками наголо и не забыли про вопросы, которые нужно задать, Хэмптон может дать персонажам понять, что он переживает из-за того, что Вик может быть ранен или убит, ведь если это произойдет, то он больше никогда не увидит свою дочь.

Если игроки сознательно избегают вооруженного столкновения с Виком и перестрелка не начинается, Стюарт Ротшильд наконец-то решает воплотить в жизнь свой план мести и направляет свой пистолет на Вика в то время, как Вик общается с персонажами или отвлечен чем-то еще. Вик и гангстеры решают, что персонажи и Стюарт заодно, и поэтому открывают по ним огонь.

КОПАЕМ ГЛУБЖЕ

Если персонажи начнут допрашивать какого-нибудь мафиози, они узнают, что послужило настоящей причиной похищения Мокси. Хэмптон регулярно платил за свою защиту, но он всегда ждал до последнего, что привело дона Фрателли к выводу, что он утаивает от семьи деньги. Фрателли некоторое время присматривались к бизнесу Хэмптона и решили, что дела у него идут лучше, чем тот говорит. Фрателли увеличили плату за защиту Хэмптона до непомерной величины, и он отказался платить. Это послужило поводом для действия. Фрателли напрямую повлияли на бизнес Хэмптона, путем кражи поставок, запугивания его поставщиков, порчи его товаров, отпугивания его потенциальных клиентов как тонкими методами, так и грубой силой и тому подобное. Все эти методы заставили Хэмптона потерять кучу денег. Фрателли подговорили местных бандитов вломиться в лавку Хэмптона и обчистить место. У Хэмптона не было выбора, кроме как приползти обратно к мафии. К сожалению, финансовые потери Хэмптона означали, что он больше не может выплачивать долю Фрателли за защиту, так что они взяли его дочь в заложники до тех пор, пока тот не сможет заплатить.

ДАЛЬНЕЙШАЯ РАБОТА

Скорее всего Хэмптон заплатит хорошие деньги за информацию о том, что именно Фрателли вызвали все его проблемы в бизнесе, и это не было обычным невезением. Дальнейшие приключения могут включать Хэмптона, который предложит персонажам плату за окончательное решение его проблемы с семьей Фрателли. Другим источником для дальнейших приключений может стать Мокси, которая слышала, что бандиты говорили о каких-то других делах, пока она находилась в заложниках. Фрателли облапошили местных бизнесменов так же, как и Хэмптона — например, Стюарта Ротшильда. Если игроки решат исследовать зацепки, они смогут найти множество заказов, посвященных тому, чтобы сбить спесь с семьи Фрателли.

ПРИМЕЧАНИЯ ПЕРЕВОДЧИКА:
В этой книге не были упомянуты несколько моментов, которые могут привести новичков в замешательство. Я попытаюсь кратко раскрыть их, чтобы вам не пришлось искать в Основной Книге Правил. Некоторые допущения ниже являются упрощениями основных правил:

Иссушение: Сразу после активации каждого заклинания волшебник испытывает Иссушение, которое наносит ему определенный урон. В описании каждого заклинания написано, какое ЗУ получит маг (Возд. в описании - Воздействие). Маг проходит проверку на противостояние Иссушению (для шамана Воля+Обаяние), и каждый набранный успех уменьшает его на 1. Подробности в таблице на стр. 40

Заклинание Исцеление: Лечит только Физический Урон. Нельзя использовать дважды на раненого персонажа. В длительности написано — Постоянно. Для простоты, считайте что его длительность Мгновенно.

Патси: В характеристиках Патси указано описание его киберколоды: Набор атрибутов А.В.Вы.Ф — Атака, Верткость, ВЫчисление Информации, Фаерволл. В оригинале ASDF — Attack, Sleaze, Data Processing, Firewall. Для простоты, считайте, что его Предел в Компьютерных Навыках равен 5.

Исправления: Некоторые вещи, такие как отсутствие у адепта навыка Дубинки, или причисление шамана к традиции волшебников я счел ошибками, и так как эрраты не нашел, исправил сам.

БОЕВОЙ АДЕПТ

Т	П	Р	С	В	Л	И	О	ГР	ЭСС	М
4	5	4(5)	4	2	3	3	3	3	6	5

ИНИЦИАТИВА: 8+1К6 **МЕТАТИП:** ЧЕЛОВЕК
БРОНЯ: 11 **ПРЕДЕЛЫ:** ФИЗ.6,МЕН.5, СОЦ.6

АКТИВНЫЕ НАВЫКИ:

(В скобках написан итоговый набор кубиков, связанный навык + значение атрибута)
Бег 2 [6], Безоружный Бой 4 [9], Восприятие [Слух] 3 (+2) [6(+2)], Гимнастика 3 [8], Группа Навыков Огнестр. Оружие 4 [9], Дубинки 4 [9], Запугивание 2 [5], Метательное Оружие 3 [8], Скрытность 4 [9]

СНАРЯЖЕНИЕ И СТИЛЬ ЖИЗНИ

Коммлинк (Рейтинг Устройства 2)
Контактные линзы [Рейтинг 3, со зрением при низком освещении, смартлинком, усилением зрения 1]
Бронированный плащ [9]

ОРУЖИЕ

Ingram Smartgun X [Пистолет-Пулемет, Точ. 4(6), ЗУ 8Ф, ПБ -, 32(с), со съемным складным прикладом, газо-вентиляцией, смартлинком, глушителем]
Безоружный бой [Безоружный Бой, Дальность -, ЗУ 5Ф, ПБ -]
Телескопический посох [Дубинки, Дальность 2, ЗУ 8Ф, ПБ -]

СИЛЫ АДЕПТА

Критический Удар: Дубинки (0,5), Критический Удар: Безоружный Бой (0,5), Улучшенные Рефлексы 1 (1,5), Смертоносные Руки (0,5), Блокирование Снарядов 2 (0,5), Мистическая Броня 3 (1,5)
Замечание: Эффекты способностей адепта включены в соответствующие данные. Критический удар (Дубинки) добавлен к урону Дубинками, Критический Удар (Безоружный Бой) и Смертоносные Руки добавлены к безоружному урону, ее Ул. Реакция добавлена к Инициативе, а Мистическая Броня к Значению Брони. Блокирование Снарядов означает, что она получает 2 дополнительных кубика к Проверкам Защиты против дальних атак.

НАВЫКИ: ЗНАНИЯ И ЯЗЫКИ

Английский Р, Производители Пистолетов 4, Русский 4, Тайные Убежища 3, Тактика Малых Отрядов 2, Городские Драки 2, Якутская Кухня 2

КАЧЕСТВА

Адепт, Зависимость (Средняя, Азартные Игры)

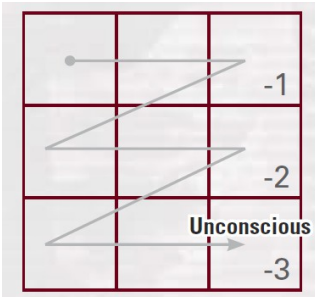
КОНТАКТЫ

Букмекер, Уличный Док

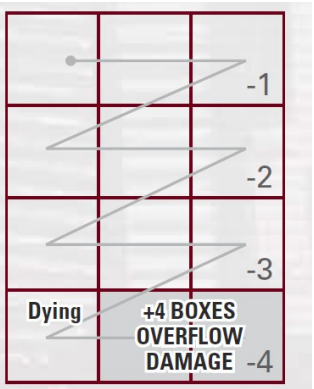
БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Свободные Действия: Вставить Обойму Смартгана, Жест, Сказать/Написать Фразу, Бег
Простые Действия: Изменить Режим Стрельбы, Уронить Предмет, Упасть на Землю, Выстрелить из Оружия, Вставить Обойму, Внимательно Рассмотреть, Поднять или Положить Предмет, Подготовить Оружие, Вытащить Обойму, Спринт, Встать, Прицелиться, Метнуть Оружие
Сложные Действия: Ближняя/Безоружная Атака, Перезарядить Оружие, Использовать Навык

Счетчик Оглушающего Урона



Счетчик Физического Урона



БОЕВОЙ АДЕПТ

Магию можно использовать множеством способов. Некоторые люди проявляют свои способности с помощью заклинаний, но другие используют эти возможности, чтобы сделать себя более сильным, быстрым или даже более обаятельным. Двигаться с молниеносной скоростью, вырубать противника с одного удара, поймать стрелу или метательный нож прямо в воздухе, Боевой Адепт может делать такие и многие другие потрясающие, сногсшибательные вещи. Вещи, способные заставить всех, вовлеченных в бой, остановиться и сказать «Воу». А потом она воспользуется возможностью и долбанет им прямо по башке.

«Этот мир суров, чаммер, и чтобы выжить в нем, ты должен быть еще более суровым и жестким. Я буду бежать быстрее, стрелять точнее, и бить сильнее, чем любой противник — просто плати мне достаточно, чтобы поддерживать мой интерес».

ДЕКЕР

Т	П	Р	С	В	Л	И	О	ГР	ЭСС
2	3	4	2	3	6(7)	3	3	2	4,7

ИНИЦИАТИВА: 7+1К6 **МЕТАТИП:** ЧЕЛОВЕК

БРОНЯ: 12 **ПРЕДЕЛЫ:** ФИЗ.4,МЕН.6(9), СОЦ.5

АКТИВНЫЕ НАВЫКИ:

(В скобках написан итоговый набор кубиков, связанный навык + значение атрибута)

Безоружный Бой 3 [6], Восприятие [Зрение] 4 (+2) [7(+2)], Гимнастика 3 [7], Группа навыков Крэкинг 4 [10(11)], Группа навыков Электроника 4 [10(11)], Обман 3 [6], Переговоры 3 [6], Пистолеты (Полуавтоматические) 4 (+2) [7(+2)]

СНАРЯЖЕНИЕ И СТИЛЬ ЖИЗНИ

Бронекуртка [12], Киберколода (Рейтинг 5), Глушитель сигналов (область, Рейтинг 3), Стиратель тэгов

ОРУЖИЕ

Ares Predator V [Крупнокалиберный Пистолет, Точность 5(7), ЗУ 8Ф, ПБ -1, 15(с), со смартлинком]

АУГМЕНТАЦИИ

(Игровые эффекты аугментации уже подсчитаны и добавлены к характеристикам персонажа, кроме тех, которые отмечены отдельно)

Церебральный ускоритель 1, киберглаза [Рейтинг 3, с модулем записи, выводом изображений, зрением при низком освещении, смартлинком, усилителем зрения 2], датаджек, мнемонический усилитель 2, Имплантированный Renraku Sensei [РУ 3, с модулем горячей симуляции]

ПРОГРАММЫ

Эксплоит (+2 кубика при размещении метки), Развилка (одновременно проведите одно действие в Матрице на две различных цели)

НАВЫКИ: ЗНАНИЯ И ЯЗЫКИ

Английский 5, Искусство XXго века 3, Испанский 4, История Коренных Американцев 3, Производители Электроники 5, Протоколы Безопасности Матрицы 4, Сиу Р, Устаревшая Электроника 3

КАЧЕСТВА

Кодомет (+2 кубика к размещению метки), Фотографическая Память, Грубиян

КОНТАКТЫ

Владелец Магазина Электроники, Фиксер, Паук

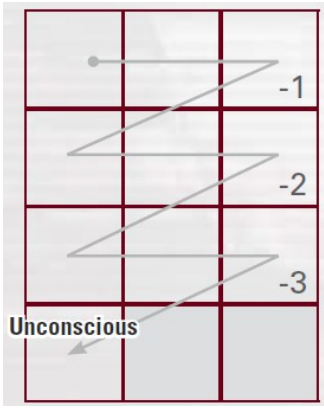
БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Свободные Действия: Вставить Обойму Смартгана, Жест, Сказать/Написать Фразу, Бег

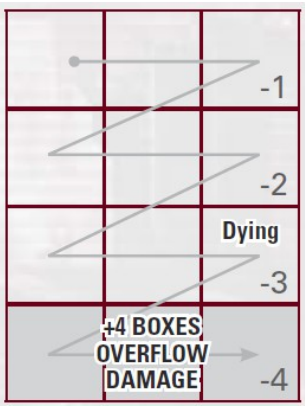
Простые Действия: Изменить Режим Стрельбы, Уронить Предмет, Упасть на Землю, Выстрелить из Оружия, Вставить Обойму, Внимательно Рассмотреть, Поднять или Положить Предмет, Подготовить Оружие, Вытащить Обойму, Спринт, Встать, Прицелиться, Метнуть Оружие

Сложные Действия: Ближняя/Безоружная Атака, Перезарядить Оружие, Использовать Навык

Счетчик Оглушающего Урона



Счетчик Физического Урона



ДЕКЕР

Нет такой штуки, как невзламываемая система — есть лишь те, которые еще не взломали. Декер видит в каждой системе вызов, в каждом зашифрованном файле приглашение испытать свои навыки, программы и свою улучшенную киберколоду в схватке со всем, что только Матрица сможет предложить. Все вещи, от камер слежения и файлов данных, до киберимплантатов и оружия ее врагов, являются игрушками, подвластными ее воле. До тех пор, конечно, пока они подключены к Матрице — а что в наши дни к ней не подключено? Декер использует свое искусство, лично измененное оборудование и программы, чтобы манипулировать миром электроники и дополненной реальностью. А когда вокруг станет жарковато, она сама может полностью погрузиться в виртуальную реальность, двигаясь в ней со скоростью мысли через систему и открывая дорогу для своих привязанных к плоти товарищей.

«Торчать в подвале? Да ну к черту — я на коне и во главе, собирают инфу и решаю проблемы моей команды, прямо на линии огня, рискую своей жизнью, чтобы сохранить ВСЕХ нас в безопасности».

УЛИЧНЫЙ САМУРАЙ

Т	П	Р	С	В	Л	И	О	ЭСС
5	5	3(7)	7	3	3	5	2	1,5

ИНИЦИАТИВА: 8(12)+3К6 **МЕТАТИП:** ОРК

БРОНЯ: 12(13) **ПРЕДЕЛЫ:** ФИЗ.8,МЕН.5, СОЦ.3

СПОСОБНОСТИ МЕТАТИПА: ЗРЕНИЕ ПРИ НИЗКОМ ОСВ.

АКТИВНЫЕ НАВЫКИ:

(В скобках написан итоговый набор кубиков, связанный навык + значение атрибута)

Автоматы (Пистолеты-пулеметы) 5 (+2) [10(+2)], Безоружный Бой 3 [8], Выживание 2 [5], Группа навыков Атлетика 2 [9], Длинноствольное Оружие 2 [7], Запугивание 3 [5], Клинки 5 [10], Первая Помощь 3 [6], Пистолеты 4 [9]

СНАРЯЖЕНИЕ И СТИЛЬ ЖИЗНИ

Бронекуртка [12], Коммлинк (Рейтинг Устройства 3)

ОРУЖИЕ

Ceska Black Scorpion [Пистолет-пулемет, Точ 5(7), ЗУ 6Ф, ПБ —, 35(с), с встроенным складным прикладом, смартлинком]
Remington Roomsweeper [Крупнокалиберный Пистолет, Точ 4(6), ЗУ 7Ф, АР –1, 8(m), со смартлинком]
Ruger 100 [Винтовки, Точ 7(9), ЗУ 11Ф, ПБ –3, 8(м), со снайперским прицелом, жестким прикладом гасящим отдачу, смартлинком]
Меч [Клинки, Дальность 1, ЗУ 10Ф, ПБ –2]

АУГМЕНТАЦИИ

(Игровые эффекты аугментации уже подсчитаны и добавлены к характеристикам персонажа, кроме тех, которые отмечены отдельно)
киберглаза [Рейтинг 3, с модулем записи, выводом изображений, зрением при низком освещении, смартлинком, термографическим зрением, усилителем зрения 3], кожное покрытие 1, усилитель реакции 2, гипер-рефлексы 2

НАВЫКИ: ЗНАНИЯ И ЯЗЫКИ

Английский Р, Африкаанс 3, Методы Поддержания Правопорядка 4, Мотоциклы 3, Производители Оружия 4, Садоводство 2, Улицы Сиэтла 4, Уличные Банды 4

КАЧЕСТВА

Высокий Болевой Порог 1

КОНТАКТЫ

Бармен, Продавец Оружия с Черного Рынка, Ростовщик

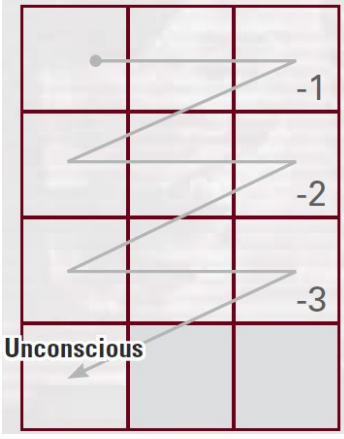
БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Свободные Действия: Вставить Обойму Смартгана, Жест, Сказать/Написать Фразу, Бег

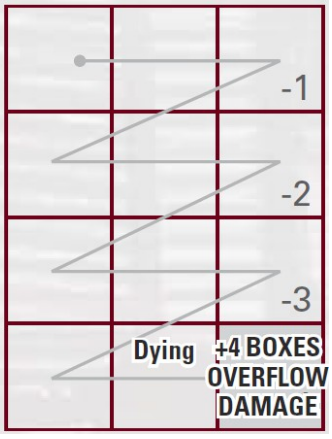
Простые Действия: Изменить Режим Стрельбы, Уронить Предмет, Упасть на Землю, Выстрелить из Оружия, Вставить Обойму, Внимательно Рассмотреть, Поднять или Положить Предмет, Подготовить Оружие, Вытащить Обойму, Спринт, Встать, Прицелиться, Метнуть Оружие

Сложные Действия: Ближняя/Безоружная Атака, Перезарядить Оружие, Использовать Навык

Счетчик Оглушающего Урона



Счетчик Физического Урона



УЛИЧНЫЙ САМУРАЙ

Пятьдесят процентов человека, пятьдесят машины, но опасен на все сто — иногда трудно определить, где заканчивается плоть Уличного Самурая и начинаются его кибер улучшения. Крепкий, сильный, ужасающе быстрый, обученный искусству боя и тактики, он — сверх-эффективная машина для убийств, способная справиться практически с любой ситуацией, в которую попадет. Был ли он бывшим военным, бывшим копом или бывшим хоть кем-то — он не расскажет, но сейчас он является уличным оперативником по найму, который гордится своим строгим кодексом чести.

«Заложить своего клиента? Лучше бы денег хватило на отставку, потому что так я заложу всю свою карьеру».

УЛИЧНЫЙ ШАМАН

Т	П	Р	С	В	Л	И	О	ГР	ЭСС	М
3	3	3	4	5	2	4	5	2	6	5

ИНИЦИАТИВА: 7+1К6 **МЕТАТИП:** ЭЛЬФ

БРОНЯ: 9 **ПРЕДЕЛЫ:** ФИЗ.5,МЕН.5, СОЦ.7

СПОСОБНОСТИ МЕТАТИПА: ЗРЕНИЕ ПРИ НИЗКОМ ОСВ.

АКТИВНЫЕ НАВЫКИ:

(В скобках написан итоговый набор кубиков, связанный навык + значение атрибута)

Астральное Чувство 3 [7], Астральный Бой 2 [7], Восприятие 2 [6], Группа навыков Вызова 3 [8], Группа навыков Колдовство 4 [9], Пистолеты (Шокеры) 1 (+2) [4 (+2)]

СНАРЯЖЕНИЕ И СТИЛЬ ЖИЗНИ

Костюм-хамелеон [9; -4 к набору кубиков при проверке Восприятия, чтобы увидеть владельца]

Контактные линзы [Рейтинг 2, с усилением зрения 2, приближением изображения]

ОРУЖИЕ

Yamaha Pulsar [Шокер, Точ 5, ЗУ 9 Ог, ПБ -5, 4(м)]

ЗАКЛИНАНИЯ

Броня [Тип: Ф; Дальность: ЛоВ; Длительность: Устойчивое; добавляет количество успехов к Значению Брони, суммируется с одетой Броней; Значение Иссушения Возд.]

Затрещина [Тип: Ф; Дальность: ЛоВ; Урон: Ог; Длительность: Мгновенно; наносит Оглушающий урон равный значению Магии заклинателя плюс положительная разница в успехах, сопротивляемость попаданию Реакция+Интуиция, оставшийся урон уменьшается Телом+Броня; Значение Иссушения Возд.-2]

Исцеление [Тип: М; Дальность: К; Длительность: Постоянное; излечивает клетки физического урона равные количеству набранных успехов при проверке Активации Заклинания; Значение Иссушения Возд.-4]

Увеличить Рефлексы [Тип: Ф; Дальность: К; Длительность: Устойчивое; Добавьте +1 к Рейтингу Инициативы и +1 кубик Инициативы за каждые два успеха, до максимума в 4 очка и 4 кубика; Значение Иссушения Возд.-2]

Маназаряд [Тип: М; Дальность: ЛоВ; Урон: Ф; Длительность: Мгновенно; урон равен разнице в количестве успехов, сопротивление по Воле, других сопротивлений нет; Значение Иссушения Возд.-2]

НАВЫКИ: ЗНАНИЯ И ЯЗЫКИ

Английский 4, География Мира 3, Испанский Р, Магические Корпорации 3, Магические Реагенты 4, Охотники за Артефактами 4, Пробудившиеся Существа 3, Романтические Комедии 3

КАЧЕСТВА

Сфокусированная Концентрация, Маг (Шаманская Традиция)

КОНТАКТЫ

Корпоративный Маг, Ростовщик, Охотник за Артефактами

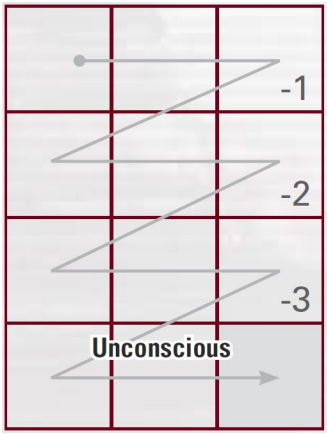
БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Свободные Действия: Противостояние Заклинаниям, Вставить Обойму Смартгана, Жест, Сказать/Написать Фразу, Бег

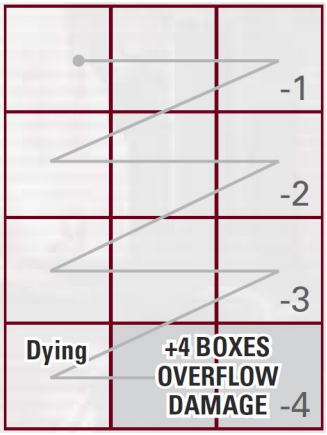
Простые Действия: Изменить Режим Стрельбы, Уронить Предмет, Упасть на Землю, Выстрелить из Оружия, Вставить Обойму, Внимательно Рассмотреть, Поднять или Положить Предмет, Подготовить Оружие, Вытащить Обойму, Спринт, Встать, Прицелиться, Метнуть Оружие

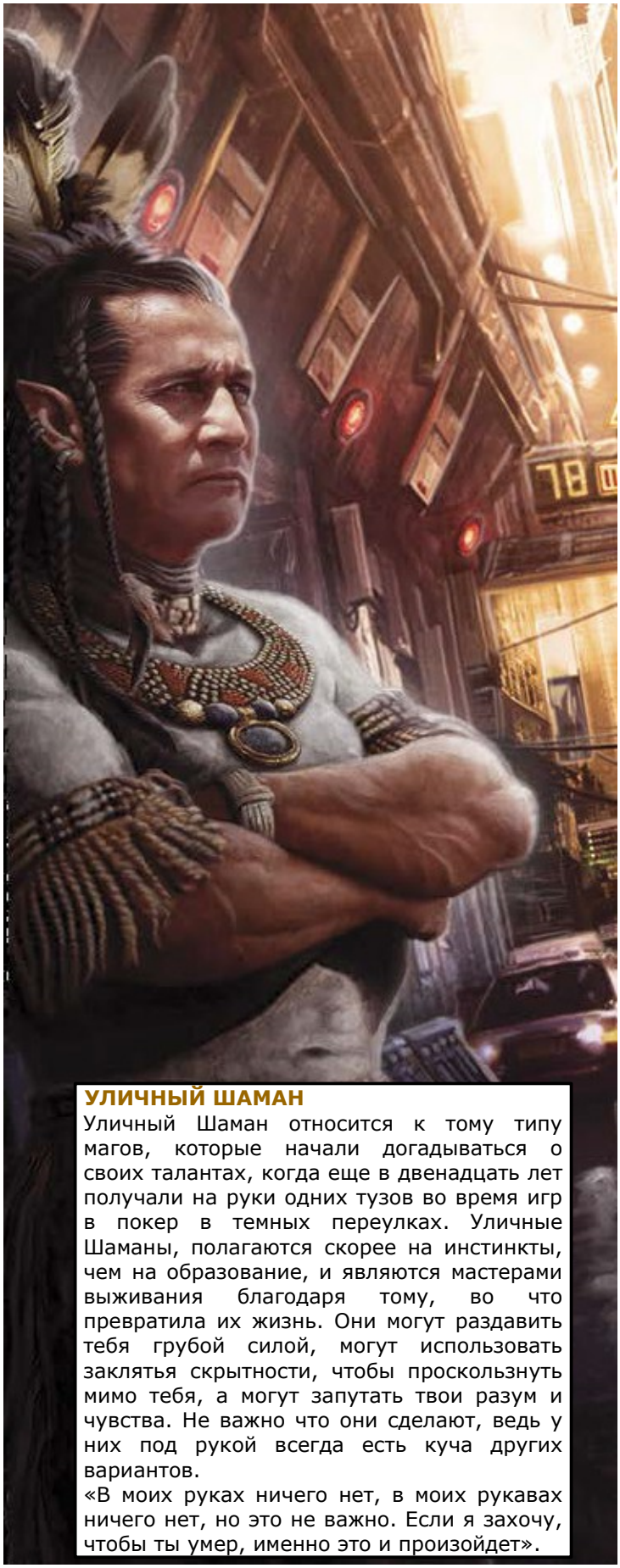
Сложные Действия: Ближняя/Безоружная Атака, Перезарядить Оружие, Активация Заклинания, Использовать Навык

Счетчик Оглушающего Урона



Счетчик Физического Урона





УЛИЧНЫЙ ШАМАН

Уличный Шаман относится к тому типу магов, которые начали догадываться о своих талантах, когда еще в двенадцать лет получали на руки одних тузов во время игр в покер в темных переулках. Уличные Шаманы, полагаются скорее на инстинкты, чем на образование, и являются мастерами выживания благодаря тому, во что превратила их жизнь. Они могут раздавить тебя грубой силой, могут использовать заклятья скрытности, чтобы проскользнуть мимо тебя, а могут запутать твои разум и чувства. Не важно что они сделают, ведь у них под рукой всегда есть куча других вариантов.

«В моих руках ничего нет, в моих рукавах ничего нет, но это не важно. Если я захочу, чтобы ты умер, именно это и произойдет».

ЭКРАН ВЕДУЩЕГО

МОДИФИКАТОРЫ ДАЛЬНЕГО БОЯ	
СИТУАЦИЯ	**МОДИФИКАТОР НАБОРА КУБИКОВ**
Атакующий бежит	-2
Атакующий в ближнем бою	-3
Атакующий в двигающемся транспорте	-3
Атакующий стреляет из укрытия	-2
Атакующий ранен	-Модификатор Ран
Атакующий использует приближение изображения	Нет штрафов от расстояния
Атакующий одновременно использует второе огнестрельное оружие	Разделите набор кубиков на два
Атакующий использует оружие в неосновной руке	-2
Прицельный Выстрел	+1 за Простое Действие
Огонь Вслепую	-6
Различные Цели	-2 за дополнительную цель в Фазу Действий
Цель обладает частичным укрытием	+2
У цели хорошее укрытие	+4
Видимость Затруднена	Смотри Таблица Видимости

МОДИФИКАТОРЫ БЛИЖНЕГО БОЯ	
СИТУАЦИЯ	**МОДИФИКАТОР НАБОРА КУБИКОВ**
Атакующий стремительно атакует	+2
Атакующий проводит Прицельный Удар	-4
Проводится только касательная атака	+2
Друзья атакующего тоже в ближнем бою	+1
Атакующий ранен	-Модификатор Ран
У Атакующего большая Дальность	+разница в Дальности
Персонаж использует оружие в неосновной руке	-2
Персонаж атакует несколько целей	Разделите набор кубиков на два
У персонажа преимущество в положении	+2
Противник лежит	+3
Друзья в ближнем бою	+1 за друга(макс. +4)
Защитник принимает стремительную атаку	+1
Видимость Затруднена	Смотри Таблица Видимости

ТАБЛИЦА СЛОЖНОСТИ	
СЛОЖНОСТЬ	**ПОРОГ**
Легкая	1
Средняя	2
Тяжелая	3
Экстремальная	5+

ПОРОГИ ВОСПРИЯТИЯ	
ЕСЛИ ПРЕДМЕТ/СОБЫТИЕ:	**ПОРОГ**
Очевидный/Большой/Громкий	1
Обычный	2
Незаметный/Маленький/Приглушенный	3
Скрытый/Микроскопический/Тихий	5+

МОДИФИКАТОРЫ ПРОВЕРКИ ВОСПРИЯТИЯ	
СИТУАЦИЯ	**МОДИФИКАТОР НАБОРА КУБИКОВ**
Воспринимающий отвлечен	-2
Воспринимающий активно ищет что-то	+3
Объект/звук не находится в непосредственной близости	-2
Объект/звук находится далеко	-3
Объект/звук чем-то выделяется	+2
Мешающий звук/запах, затрудненная видимость	-2
Воспринимающий обладает усилителями чувств	+Рейтинг
Воспринимающий использует Виртуальную Реальность	-6

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ЗАЩИТЫ	
СИТУАЦИЯ	**МОДИФИКАТОР НАБОРА КУБИКОВ**
Защищающийся не знает об атаке	Защита не возможна
Защищающийся ранен	-Модификатор Ран
Защищающийся внутри двигающегося транспорта	+3
Защищающийся защищался от атак с момента последнего действия	-1 за дополнительную защиту
Защитник лежит	-2
Только для Дальних Атак:	
Защищающийся бежит	+2
По защищающийся в ближнем бою стреляют	-3

ТАБЛИЦИ МОДИФИКАТОРОВ ВИДИМОСТИ				
СИТУАЦИЯ	**ОБЫЧНОЕ**	**ПРИ НИЗКОМ ОСВ.**	**ТЕРМОГРАФ.**	**УЛЬТРА ЗВУК**
Абсолютная Тьма	-6	-6	-3	-3
Слабый Свет	-2	0	-2	-1
Ослепительный Свет	-1	-1	-1	0
Легкий Туман/Дым/Дождь	-2	-1	0	-1
Сильный Туман/Дым/Дождь	-4	-2	-2	-2
Термический Дым	-4	-2	-6	-2

ЭКРАН ВЕДУЩЕГО, ПРОДОЛЖЕНИЕ

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ БОЕВОГО ХОДА

1. БРОСЬТЕ НА ИНИЦИАТИВУ

Значение Инициативы = Атрибут Инициативы + сумма на Кубиках Инициативы

2. НАЧНИТЕ ПЕРВЫЙ РАУНД ИНИЦИАТИВЫ

Персонажи ходят от самой высокой Инициативы до самой низкой

3. НАЧНИТЕ ФАЗУ ДЕЙСТВИЙ

А. Объявите Действия. Каждый персонаж может сделать 1 Сложное Действие или 2 Простых во время их Фазы Действий. Каждый персонаж также получает 1 Свободное Действие, которое можно провести в эту Фазу или последующие Фазы Действий этого Боевого Хода.
Б. Проведите Действия.

4. ОБЪЯВИТЕ И ПРОВЕДИТЕ ДЕЙСТВИЯ ОСТАВШИХСЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

5. НАЧНИТЕ СЛЕДУЮЩИЙ РАУНД ИНИЦИАТИВЫ

Все персонажи вычитают 10 из их Значения Инициативы. Те, у кого значение больше нуля, могу ходить снова. От большего к меньшему.

6. НАЧНИТЕ НОВЫЙ БОЕВОЙ ХОД.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ АКТИВАЦИИ ЗАКЛИНАНИЯ

1. ВЫБЕРИТЕ ЗАКЛИНАНИЕ

2. ВЫБЕРИТЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ вплоть до атрибута Магия заклинателя (если урон Иссушения будет Оглушающим) или до удвоенного атрибута Магия (если урон будет Физическим)

3. ВЫБЕРИТЕ ЦЕЛЬ в пределах Линии Видимости заклинателя или его дальности касания

4. БРОСЬТЕ НА МАГИЮ+АКТИВАЦИЯ ЗАКЛИНАНИЯ. Количество успехов учитывается вплоть до уровня Воздействия заклинания

5. ОПРЕДЕЛИТЕ ЭФФЕКТ (смотри описание заклинания)

6. СОПРОТИВЛЕНИЕ ИССУШЕНИЮ. В зависимости от магической традиции заклинатель будет использовать либо Волю+Обаяние либо Волю+Интуицию, чтобы противостоять Значению Иссушения, отмеченному в описании заклинания.

7. ОПРЕДЕЛИТЕ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ (-2 модификатор устойчивости ко всем броскам за каждое устойчивое заклинание, которое вы поддерживаете)

SHADOWRUN®
FIFTH EDITION
DIVE INTO THE
SIXTH WORLD!
CATALYST game labs
www.shadowruntabletop.com